
p01-PORT17.qxd 17/4/02 17:33 Página 1
Suplemento especial de computer!dea número 17 • mayo 2002
colección
Los libros más útiles
!dea
17
Edición de vídeo
con Pinnacle
Studio DeLuxe
48 páginas
con los mejores
trucos
paso a paso
Las guías fáciles y
rápidas para que no te
líes con la tecnología
Colección especial de computer !dea



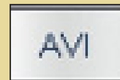
Editado por VNU Business Publications España. computer!dea. Director: Rufino Contreras. **Coordinador:** Rafael María Claudín. **Redactores y colaboradores:** Pablo Oliveira, Blanca Salvatierra, Regina de Miguel, Fernando Reinlein, Elena Julve y Susana Harari. **Jefe de Arte y portada:** Fco. Javier Herrero. **Maquetación:** Ismael Ortuño. **Director de Producción:** Agustín Palomino. **Imprenta:** Cobrhi. **Suplemento especial de computer!dea** Dep. Legal: TO-1913-00. Número 17. Mayo 2002.



San Sotero, 8 - 4ª planta. 28037 Madrid. Teléfono: 913 137 900. Fax: 913 273 704
Avda. Pompeu Fabra, 10 - bajos. 08024 Barcelona. Teléfono: 932 846 100. Fax: 932 103 052

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Si te ha parecido excesivamente complejo realizar tu propio vídeo con nuestros pasos a paso, este breve glorario podrá serte de utilidad para aclarar dudas.



AVI: Corresponde a la abreviatura de *Audio Video Intervaled*, formato estándar de vídeo digital.

Canal: Clasificación de la información que aporta un archivo por medio de diferentes vías. Los archivos de vídeo utilizan la combinación de los canales para imagen y audio.

Clip: Pequeño fragmento de una película.

CODEC: Abreviatura de compresor/descompresor. Método para comprimir y descomprimir datos de imagen.

Codificador de vídeo: Convierte señales analógicas en información digital.

Código de tiempo: Indica la posición de un fotograma en una secuencia completa de un vídeo con respecto a un punto de origen.

Colores primarios: Son los colores base del modelo RGB (rojo, verde y azul). Variando éstos, se puede cambiar la imagen a cualquier otro color.

Compresión: Método para reducir el tamaño de los archivos. Se utiliza para poder almacenar una mayor cantidad de datos en el disco duro. Cuando se vuelve a abrir ese archivo después de comprimirlo, el ordenador lo descomprime devolviéndole su formato y tamaño original para que pueda ser reproducido.

Cropeado: Supone la elección de una área dentro de una imagen concreta para que sólo ella se visualice.

Cuadro: Son cada una de las imágenes por segundo que se muestran a lo largo de la película.



DirectX: Conjunto de extensiones de sistema desarrollado por Microsoft para Windows para que la aceleración de la imagen que se desarrollan bajo este entorno sea mayor.



DV: Formato de cinta de vídeo digital para grabar audio y vídeo. Las cintas MiniDV almacenan hasta 60 minutos de vídeo y las DV estándar hasta 720 minutos.

Escalado: Es el paso de un tamaño concreto de la imagen a otro definido por el usuario.

Escena: Unión de uno o más videoclips.

Filtros: Herramientas que alteran los datos del vídeo para producir efectos sobre el mismo.

Fotograma: Dentro de un vídeo, es una sola imagen de la secuencia completa.

Fundido: Efecto de transición que permite desvanecer una escena hasta unirla con la siguiente.

Marcas de entrada/salida: Hacen referencia al código de tiempo establecido como inicio y fin de cada una de las secuencias empleadas en las partes que conforman el vídeo.

Metraje: Es la duración de una cinta o película completa.

MPA: Archivo MPEG que contiene únicamente datos de audio.

MPEG: Es la abreviatura de Motion Pictures Experts Groups y es el estándar de compresión para imágenes en movimiento.

MPV: Archivo MPEG que contiene únicamente datos de vídeo.

Planos largos: Son aquéllos que proporcionan al espectador una visión general.

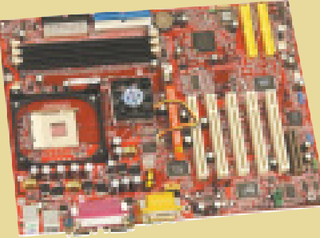
Resolución: Mide la cantidad de información que se muestra en una imagen a través del número de píxels que la componen tanto en vertical como en horizontal. Cuanto más alto sea ese número, mayor resolución tendrá la imagen y más detalles se podrán observar.

S-VHS: Versión mejorada del VHS que proporciona una resolución de luminancia más alta, con lo que las imágenes son más nítidas que las del VHS.



Tarjeta de sonido: Dispositivo que permite escuchar todo tipo de sonidos en el ordenador. Su calidad varía en función de la cantidad de canales y formatos de audio que pueden llegar a reproducir.

Tarjeta de vídeo: Conocida también como tarjeta gráfica, es el dispositivo que hace posible ver imágenes en la pantalla y que, a la vez, controla la calidad y el número de colores de las imágenes a la vez que la velocidad en la que se nos van a mostrar los vídeos.



Transición: Método de unión de las secuencias para formar una película, aunque éstas no hayan sido grabadas en tiempo real.



VHS: Abreviatura de Video Home System. Es el sistema estándar de grabación y reproducción de imágenes en VCRs.

Vídeo analógico: Un vídeo es analógico cuando la señal que emite es magnética (es el mismo caso que una cinta de audio). A él corresponden los formatos VHS, S-VHS, Hi8 y Video8.

Vídeo CD: CD-ROM que contiene vídeos comprimidos en formato MPEG.

Vídeo digital: La señal de vídeo se compone esta vez de ceros y unos. La información se almacena bit a bit en un archivo.

Wav: Uno de los formato de los archivos de audio correspondiente también a su extensión.

Direcciones imprescindibles

Hay multitud de direcciones que resultarán muy útiles a los usuarios de Internet. Además de las que hemos incluido a lo largo de este libro, queremos dejar constancia de algunas de las más visitadas, que tienen incidencia en los temas aquí tratados.

www.matrox.com

www.aist.com

www.pinnaclesys.com

www.hercules.com

www.avermedia.com

www.ati.com

Crea tu propio DVD

Veamos una de las opciones más interesantes del momento

Para crear DVD tendremos que seguir básicamente los mismos pasos que utilizamos para cualquier otra «producción» de vídeo. Sin embargo, merece la pena que los observemos con un mayor detenimiento.

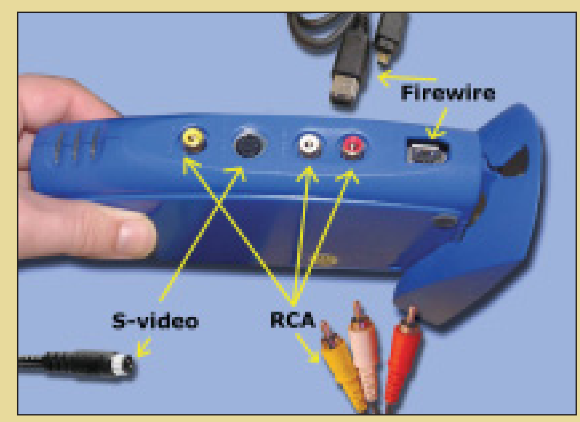
Podríamos considerar cuatro partes bien diferenciadas en dicho proceso: captura, edición, autoría y grabación. Como veremos en estas páginas podremos pasar de la importación de los datos a la autoría directamente, o de la edición de vídeo a la grabación sin necesidad de realizar los procesos intermedios, dependiendo de los requerimientos de cada uno. Pero los que a continuación os proponemos son los procesos ideales para llevar a cabo la completa generación de un DVD.

Captura de imágenes

Paso 1

Datos analógicos y digitales

En medios analógicos, la calidad de grabación inicial difícilmente puede ser mejorada. De hecho, no podremos crear un vídeo en formato MPEG-2 (calidad DVD) si la captura se ha llevado a cabo con una resolución de 320x240. Por ello, nos basaremos en un origen de datos en el que sea posible la captura a 640x480 *pixels* como mínimo. Nos referimos a la captura desde un origen analógico, ya sea videocámara de 8mm/Hi8 o nuestro vídeo VHS. Necesitaremos una capturadora de vídeo que pueda grabar por lo menos a esta resolución y sin saltos. Hoy en día prácticamente la mayoría de ellas puede realizar estas operaciones.

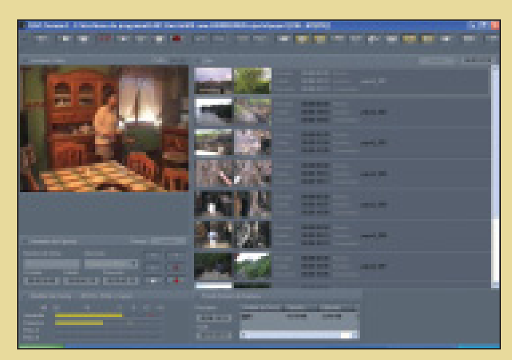


Si poseemos una videocámara miniDV y una tarjeta IEEE 1394, FireWire, instalada en nuestro equipo, no tendremos problemas en la captura debido a que esta operación se realiza en formato nativo y la calidad es la mayor que podremos obtener en un PC.

Eso sí, necesitaremos un equipo medianamente potente para llevar a buen puerto nuestro cometido, ya que la transmisión de datos desde la cámara a nuestro disco duro es intensa. No es imprescindible poseer una tarjeta FireWire para trasvasar los datos de nuestra miniDV al PC. La mayoría de cámaras digitales poseen salida de vídeo compuesto o S-Vídeo, con lo que nuestra captura se realizará de forma analógica, solución totalmente válida, pero, de esta manera, no sacaremos todo el rendimiento a nuestra cámara digital.

Paso 2

Software necesario

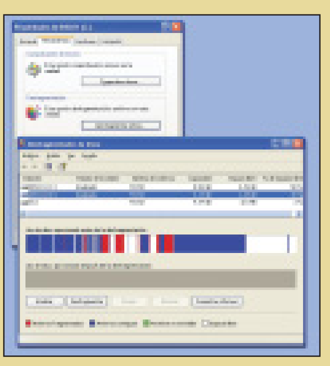


Lo más adecuado, como hemos visto en los primeros ejemplos de este libro de la Colección Idea, es utilizar el software que incluyen los fabricantes junto con la tarjeta de captura (analógica o *firewire*), ya que por lo general se aprovechan todas las posibilidades de ésta y sus interfaces son realmente sencillas. Por su parte, existen muchas aplicaciones tanto comerciales como shareware o freeware para realizar este proceso. El único inconveniente es asegurarnos de la compatibilidad entre estos programas y nuestro hardware.

Paso 3

Capturar

La calidad de los vídeos que realicemos tiene mucho que ver con la potencia de nuestro equipo, así que lo primero será realizar distintas pruebas de captura. Cuando visualice las pruebas sabremos cuál de los formatos es el más idóneo. Para realizar una buena captura tendremos que asegurarnos de la correcta configuración del formato en el que la aplicación va a guardar los vídeos. Recordamos que una resolución de 720x576 ppp y 25 imágenes por segundo serán ideales. Tenemos que intentar guardar nuestros *clips* en el mejor formato posible, sin preocuparnos del tamaño inicial de los ficheros (vigilando siempre el espacio libre en disco); más tarde llegará el tiempo de comprimir.



Paso 4

Limpiar el disco

Es imprescindible que el disco duro en el que vayas a realizar tus trabajos de vídeo se encuentre en las mejores condiciones. La desfragmentación del disco duro es aconsejable antes de empezar a trabajar, debido a que necesita realizar un grabado de datos lineal, sin necesidad de buscar espacios libres en distintos sectores. Para llevarla a cabo sólo tendremos que pinchar con el botón derecho del ratón sobre nuestra unidad y acceder a *Herramientas/Desfragmentación*.

Paso 5

Tipos de disco duro

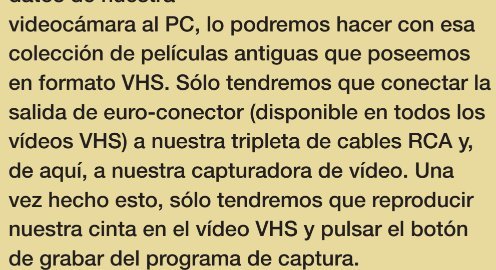
Si vas a adquirir un nuevo disco duro para utilizarlo en la edición de vídeo, es importante tener en cuenta ciertos detalles. El primero de ellos es la velocidad con la que gira el disco: la ideal para entornos domésticos es de 7.200 rpm. Los discos más antiguos giran a 5.400 rpm y la diferencia de precios es prácticamente insignificante. Otro apartado que tener en cuenta es su capacidad. Debido a la gran cantidad de datos que se manejan en la edición de vídeo, es recomendable que sea de unos 40 o 60 Gbytes, ya que sus precios en el mercado son bastante asequibles y nuestro disco duro se llenará rápidamente de clips.

Paso 6

Nombre de los cortes

Si el vídeo va a ser muy largo, es muy conveniente dar a los clips nombres claros y que hagan referencia a las secuencias, de manera que podamos acceder a ellos de forma más

directa y efectiva. De nada serviría mantener nombres con números correlativos ya que al final tendremos que visualizarlos para conocer su contenido.



Paso 7

Capturar desde VHS

Así como podemos volcar los datos de nuestra videocámara al PC, lo podremos hacer con esa colección de películas antiguas que poseemos en formato VHS. Sólo tendremos que conectar la salida de euro-conector (disponible en todos los vídeos VHS) a nuestra tripleta de cables RCA y, de aquí, a nuestra capturadora de vídeo. Una vez hecho esto, sólo tendremos que reproducir nuestra cinta en el vídeo VHS y pulsar el botón de grabar del programa de captura.

Paso 8

Sin vista previa automática

Una de las opciones peculiares de MovieXone, la aplicación que vamos a utilizar a lo largo de este último paso a paso del libro, es la de vista previa automática de un fichero simplemente con situar el ratón por encima de él. Esta opción puede llegar a ser un engorro y peligrosa en equipos no demasiado potentes. Para desactivarla, sólo tendremos que acceder con el botón derecho a la configuración del *Explorador* y a la pestaña de *Vista previa de fuentes*, donde desactivaremos *Permitir vista previa*.

Paso 9

Formatos de grabación

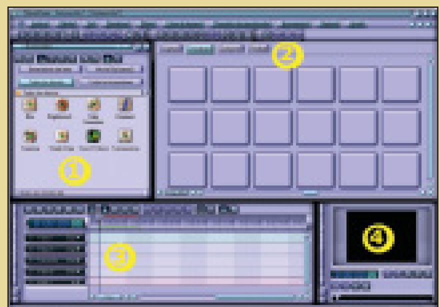
Es conveniente saber que existen multitud de formatos en los que convertir nuestras películas. De esta forma se aprovecha la capacidad de los CDs para reproducir vídeo en condiciones óptimas. Hablamos de formatos como VídeoCD (MPEG-1), Super VideoCD (MPEG-2), miniDVD (MPEG-2), o incluso DivX (MPEG-4). Los dos primeros son totalmente compatibles con la mayoría de reproductores de salón y su compilación resulta bastante sencilla con programas de grabación de CD como Nero o Easy CD. El tercero es, básicamente, un DVD pero «quemado» en CD (solamente 15 minutos de película). Del formato miniDVD hablamos a continuación y, en cuanto al formato DivX, no hay mucho más que decir, de todos es conocido su uso para comprimir películas con muy buena calidad y en un reducido tamaño.

Edición de vídeo con MovieXone

Paso 1

Componentes

Al ejecutar MovieXone, podemos apreciar su sencilla pero completa interfaz. Un rápido vistazo nos ofrecerá una visión clara de todas las posibilidades que ofrece. Si estamos familiarizados con este tipo de aplicaciones, comenzar a realizar nuestra edición será cosa de niños.



Configurar la animación es la primera pantalla que aparece. No será necesario modificar por ahora ningún valor, puesto que por defecto aparece el formato de salida —PAL D1/DV Standard 720x576—, ideal para nuestra compilación en DVD. Existen cuatro ventanas principales. Combinados en la primera de ellas se encuentran el *Explorador* y *Efectos* (1), donde, una vez incluido cualquier objeto (clips de película, fotos, sonido, transiciones) podremos aplicarle, como veremos más adelante, diferentes efectos que manipularemos a través de esta misma ventana.
En la *Ventana de trabajo* (2) tendremos que hacer el trabajo previo sobre el guión y el *Storyboard*. Consta de cuatro elementos: *Capturar*, *Storyboard*, *Componer* y *Finalizar*. La pestaña de *Storyboard* es uno de los elementos que más agradeceremos debido a que podremos visualizar de forma muy clara las distintas partes de la edición, tanto de los clips como de los efectos y transiciones. Otra de las ventanas, la *Línea de tiempos* (3), contiene las distintas pistas (vídeo, transición y audio) y el tiempo de cada una de ellas. Aquí se compondrá la animación con un control absoluto de todos los elementos que participan en ella. Por último, nos encontramos con la *Vista previa* (4), desde donde podremos visualizar cualquier parte de nuestra edición, para conocer su estado actual.

Paso 2

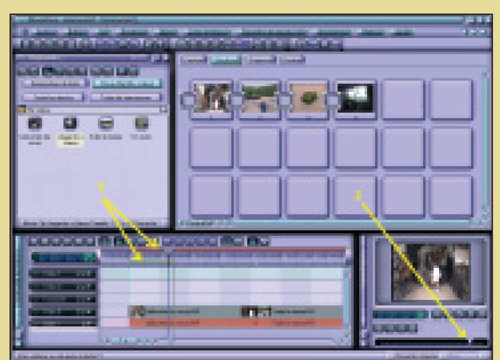
Introducir los clips



En la ventana *Explorador*, pinchando en la pestaña *Movie Clip*, seleccionaremos la carpeta donde tenemos guardadas nuestras capturas. El siguiente paso será pinchar y arrastrar a la ventana *Storyboard* los distintos clips, en el orden de secuencias deseado. Si tenemos un clip demasiado largo existen varias formas de cortar el segmento válido: una de las más rápidas es, justo antes de adjuntar el elemento en cuestión, pinchar con el botón derecho sobre él en la ventana *Explorador* y seleccionar *Vista previa del origen*; de esta forma visualizaremos su contenido y podremos establecer un rango de inicio y final, para posteriormente y de forma automática «incrustar» la selección en el *Storyboard*. Ésta es una opción ideal para sacar varias secuencias de un mismo clip y desechar las que no interesen.

Paso 3

No olvides los tiempos

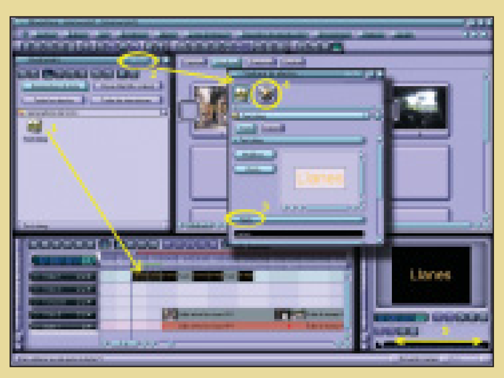


Aunque podemos hacer una previsualización de la película en cualquier momento, lo mejor es llevarla a cabo tras insertar todos los clips. Para ello, en la *Línea de tiempos* tendremos que manipular tanto el tramo de renderización como el área de vista previa. Son dos barras horizontales, roja y verde respectivamente (1). Podremos deslizarlas, ampliarlas o disminuirlas. Con un doble clic sobre cualquiera de ellas ampliaremos automáticamente hasta el final de la animación. La roja indica el área que finalmente se renderizará, la verde nos servirá tanto para visualizar un pequeño tramo, como para aplicar efectos solamente sobre ese área. En la ventana de *Vista*

previa podremos deslizar también la animación de forma rápida, pinchando y arrastrando la barra de tiempo (2).

Paso 4

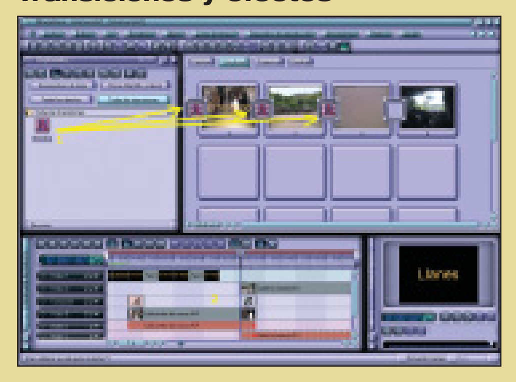
Los títulos



También podremos incluirlos en cualquier momento de la edición. Para ello pincharemos en el generador de texto situado en el *Explorador*. Es importante saber que tanto los objetos de texto como las transiciones o los clips se pueden arrastrar a la ventana de *Storyboard* o a la *Línea de tiempos* indistintamente, en este caso lo haremos directamente a la segunda (1) para manejar de forma más concisa el comienzo y final de este elemento. Una vez incluido el texto, podremos modificar su tiempo y sus propiedades. Esta última acción se realiza a través del botón *Fx* (2), donde nos aparecerá la ventana de efectos. Es aquí donde podremos cambiar tanto el texto (3) como su color pasando por distintas transformaciones como posicionar, rotar, escalar,... (4). Hay que tener en cuenta que el momento de la animación en que se realiza la transformación es sensible al área de vista previa (línea verde anteriormente comentada), de tal forma que, cualquier transformación que realicemos, sólo se aplicará a este rango de tiempo. Coordinando movimientos de la barra de desplazamiento en la *Vista previa*, con las distintas transformaciones (5), obtendremos resultados espectaculares.

Paso 5

Transiciones y efectos



MovieXone solamente nos ofrece en esta versión un tipo de transición: se trata del fundido de una imagen a otra. Sin embargo, será más que suficiente debido a que, en una buena edición de vídeo, no conviene abusar de este tipo de efectos, que pueden terminar saturando demasiado. Sólo tendremos que arrastrar la transición (1) al lugar deseado del *Storyboard* donde automáticamente se recolocarán en distintos canales de vídeo la secuencia final y la inicial (2).
Existen además otros efectos que afectan a los clips en sí. Se pueden encontrar en la opción *Todos los efectos* dentro del *Explorador*. Tal es el caso de desenfoque, brillo y contraste, corrección de color, transparencia, etc., de los que tampoco habrá que abusar demasiado, sólo utilizarlos en momentos muy concretos.

Paso 6

El sonido

Ya es hora de que incluyamos sonido externo a nuestra «pequña obra». En cualquiera de las pistas libres de audio podremos añadir cualquier tipo de fichero, tanto MP3 como WAV. De esta forma, incluiremos nuestra banda sonora, voz en *off* o cualquier otro tipo de efecto de audio. Además podremos aumentar o disminuir el volumen dependiendo de nuestros intereses.

Paso 7

Renderizar

Éste es el proceso en el que convertiremos nuestro proyecto en un solo fichero de vídeo y en el formato que más se ajuste a nuestras posibilidades. Si desde el principio hemos seleccionado el formato comentado anteriormente (PAL D1/DV Standard 720x576), sólo tendremos que pinchar en *Renderizar* e indicar el nombre del fichero de vídeo. Es importante guardar nuestra película en este formato, ya que posteriormente será necesario convertirlo a MPEG para que pueda ser reconocido por el programa de autoría. Otra de las posibilidades que nos ofrece esta ventana es la de convertir el la película a cualquiera de los diversos formatos existentes, con distintas resoluciones.

DVD Junior SP

Paso 1

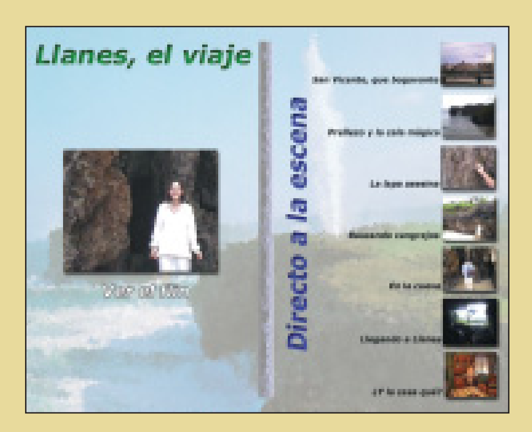
El programa

Esta aplicación doméstica de autoría DVD nos permite realizar nuestro menú de navegación y la estructura típica de este tipo de compactos. Se puede descargar de la web *www.authoringware.com*.
Destacamos la compatibilidad que tiene esta aplicación tanto con los formatos DVD-R y DVD+RW como con CD-RW, este último ideal para los que no poseemos una grabadora DVD.

Paso 2

La imagen de fondo

Antes de comenzar a utilizar la aplicación, será conveniente haber creado esta imagen. Para ello tenemos la posibilidad de utilizar GIMP, el programa de retoque del que damos todos los detalles en páginas anteriores de este manual. Debido a que sólo podremos utilizar un solo menú para nuestro DVD, tendremos que diseñarlo de forma que tengamos espacio para incluir también la selección de escenas. El texto del menú podremos introducirlo tanto en el diseño como en DVD Junior posteriormente. Lo haremos de la primera forma para dotar a nuestro fondo de mayor vistosidad. Hemos diseñado un menú sencillo, en el que podremos visualizar la película o acceder a la selección de capítulos. Opcionalmente podremos incluir la selección de idioma o subtítulos, pero estos pasos resultan más complejos.

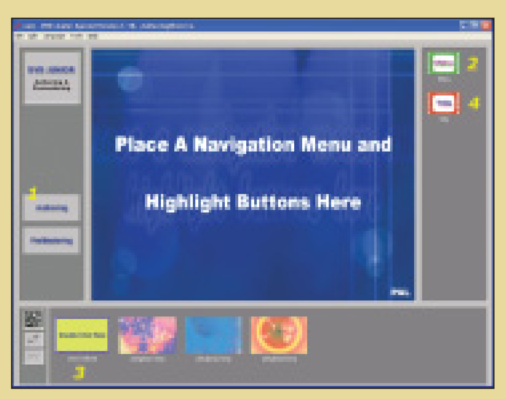


Es necesario que la imagen creada tenga un tamaño de 720 x 576 o de 720 x 480 ppp para que sea reconocida en el siguiente paso por la aplicación.

Paso 3

El menú y el título

El primer paso es crear estos dos elementos, el menú y el título. Esto se llevará a cabo por medio de la opción *Authoring* (1). Situándonos en el icono *Menú* (2) que aparece a la derecha de la pantalla, pincharemos en *User defined* (3) para incluir nuestro propio diseño de menú, o ▶

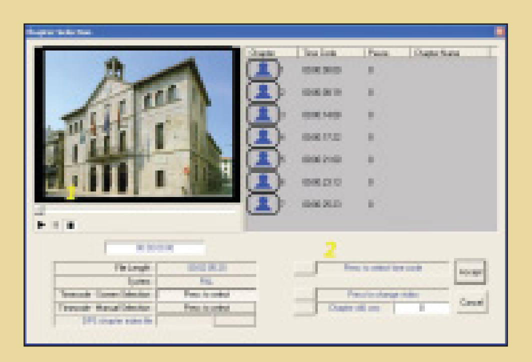


bien seleccionar uno de los ya existentes. A continuación pincharemos en el icono *Title* con el botón derecho para seleccionar nuestro video (4). Deberá estar guardado en formato MPEG-2. Si no es así, podremos convertirlo con el programa TEMPGEnc que está incluido en el CD-ROM que acompaña a este manual. Esta opción creará un nuevo fichero «.vob», que es el utilizados para la realización del DVD.

Paso 4

Dividir en capítulos

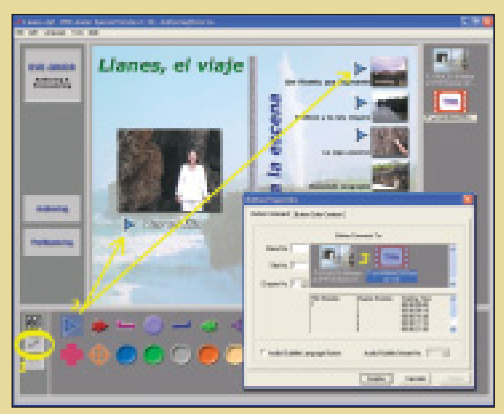
A continuación nos dedicaremos al apartado de los capítulos. Para ello, pincharemos con el botón derecho del ratón sobre el icono *Title*, en esta ocasión aparecen las funciones de *Build Chapters*, *Build subtitles* o *Multiple audio*. Ejecutando la primera de ellas aparecerá la ventana de creación de capítulos: nos situaremos en



el comienzo del segundo capítulo (1) (el primero se crea por defecto y coincide con el comienzo de la película) y pincharemos en la opción *Press to select time code* (2), donde se creará automáticamente. Este mismo paso se realizará tantas veces como capítulos deseemos añadir a la película.

Paso 5

Incluir botones



Una vez definidos los distintos capítulos, es hora de enlazar nuestro diseño con ellos. Así, nos situaremos en la ventana de botones (1) y arrastraremos cualquiera de ellos al lugar indicado (2). De la misma forma que con el fondo de imagen, también tendremos la posibilidad de incluir botones personalizados. Una vez añadidos todos, haremos doble clic sobre cada uno para enlazar con su correspondiente capítulo. Otra de las opciones disponibles es la de modificar el botón cuando pasamos encima o cuando pinchamos en él, una posibilidad que dotará de profesionalidad a nuestro DVD

Paso 6

Grabar el resultado

DVD Junior es capaz de grabar directamente nuestro proyecto tanto en CD-RW como en DVD-R o DVD+RW. A través de la opción *PreMastering*,

además de estas funciones, también podremos efectuar la compilación en nuestro disco duro o en una imagen, de forma que podamos asegurarnos del correcto funcionamiento del DVD. Tenemos que destacar la total compatibilidad de grabación en CD-RW, con lo que tendremos en tan sólo unos pasos, nuestra flamante película en DVD.





Crear una película

¿Prefieres la película en una cinta o en un archivo digital?

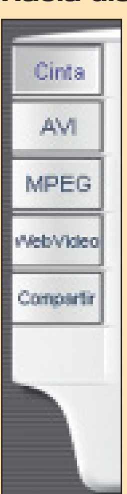
Podemos pasar el proyecto terminado a varios soportes como cintas VHS o DV, a archivos de vídeo como AVI, MPEG o RM y formatos digitales como CDR, VCD o DVD.

Una vez que hemos terminado nuestro proyecto, lo más común es que lo queramos pasar a un formato que nos permita compartir esa información, ya sea a través de un CD grabado o bien a través de una cinta de vídeo. La utilización de las herramientas que nos ofrece Pinnacle Studio hace que no nos tengamos que conformar únicamente con guardar la película en nuestro ordenador con el formato con el que la hemos creado. También podemos comprimirla y grabarla al soporte que deseemos o incluso volverla a pasar a una cinta, ya sea en formato analógico o digital.

Se trata de poder manejar los vídeos que hemos realizado en la mayor cantidad de soportes posibles, siempre teniendo en cuenta que nuestro proyecto se va a guardar en primer término con el formato «.stu» (Pinnacle Studio) pero que este vídeo sólo puede abrirse bajo el programa que hemos utilizado para crearlo. Una vez acabado, si queremos mandarle nuestra película a alguien y que éste lo pueda abrir sin necesidad de tener instalado un software de edición de Pinnacle, necesitaremos transformar este proyecto en un formato más o menos estándar en la mayor parte de los ordenadores. Y, para hacer esto, necesitaremos una serie de opciones que vamos a detallar a continuación.

Paso 1

Hacia distintos soportes



Dado que, como ya hemos afirmado, el tratamiento de la imagen es un trabajo que conlleva muchos recursos de nuestro ordenador, una vez que hemos creado nuestra película, si queremos pasarla a algún otro soporte, ya sea para que ocupe menos, para que pueda abrirlo todo el mundo o para visualizar la imagen en nuestra cámara o vídeo, lo primero que tenemos que tener en cuenta es el cambio de formato que vamos a realizar. Y, por otro lado, que en la mayor parte de los casos será necesario comprimir la imagen para que ocupe menos espacio perdiendo la mínima calidad. En esta parte aprenderemos, por un lado, a renderizar esa película que ya hemos creado. Ese proceso será el que convierta nuestro archivo resultante en otro que se pueda pasar a un formato determinado. Mediante ese proceso y teniendo en cuenta la cantidad de minutos que hemos creado de película, a través de la compresión realizada estaremos en condiciones de pasar nuestro vídeo a un CD u otro formato digital o analógico que ocupe el mínimo espacio con la calidad deseada.

Paso 2

Componer el metraje

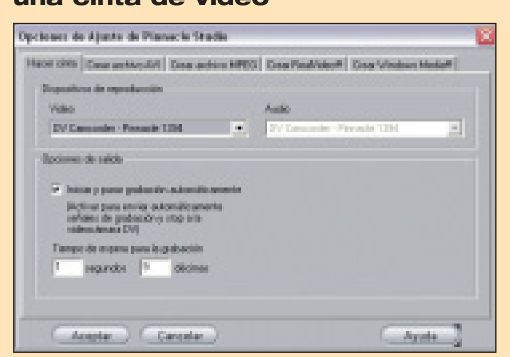
Haremos clic sobre el botón *Hacer vídeo* que se encuentra situado en la barra del menú principal. Observaremos entonces cómo la parte superior de la ventana de *Película* cambia para mostrar-



nos los controles necesarios para crear una cinta con nuestro vídeo. En este punto, pulsaremos sobre el botón *Cinta* y nos aparecerá la siguiente ventana, en la que podremos seleccionar qué queremos hacer exactamente con el vídeo que hemos montado. Aquí es donde tendremos que señalar si queremos pasar nuestra película a una cinta o a un archivo de vídeo comprimido.

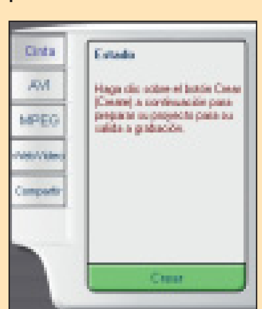
Paso 3

Nuestra película en una cinta de vídeo



Al comienzo de este libro comentábamos que, si se utilizan las herramientas adecuadas, la edición de vídeo puede resultar sencilla, como también decíamos que almacenar la película resultante puede ocupar mucho espacio en nuestro disco duro. Una vez que la hemos creado, lo normal es que queramos pasarla a otros formatos. Studio DeLuxe nos permite que podamos pasar el vídeo a una cinta DV, VHS o S-VHS, a través de un sencillo sistema.

Pulsa sobre *Crear* para que comience el proceso de creación del vídeo con el formato que habremos seleccionado en el paso anterior. Si para que ocupasen menos los vídeos hemos trabajado con calidad de *Vista Previa*, Studio recapturará los clips en calidad completa para volver a pasarlo a la DV. Es importante tener en cuenta que la cinta a la que lo estemos pasando tenga el código de tiempo continuo del que tanto hemos hablado. Comenzará entonces un proceso de *Renderizado inteligente*, que se centra en las partes del vídeo que hemos retocado de alguna forma para ir más rápido. Cuando este proceso haya terminado, aparecerá un mensaje en la pantalla diciendo que hemos finalizado el proceso. Por tanto, ya estamos preparados para pasar nuestro vídeo a cinta.



Para pasar nuestra película a una cinta, decidiremos en primer lugar si la queremos conservar en formato DV o en VHS. Si hemos optado por DV, el programa nos dará la opción de comenzar y parar la grabación. Haremos clic en el botón *Ajustes*, activaremos esta función y después pulsaremos sobre el *Play* de la ventana *Reproductor* para comenzar con la grabación. En el caso de que queramos pasar la película a una cinta VHS o S-VHS, pondremos a grabar nuestro vídeo y pulsaremos como hemos hecho antes sobre el *Play* del reproductor. Tendremos la posibilidad de comprobar cómo se va grabando nuestra cinta a través de la cámara.

Paso 4

Formatos de vídeo comprimido

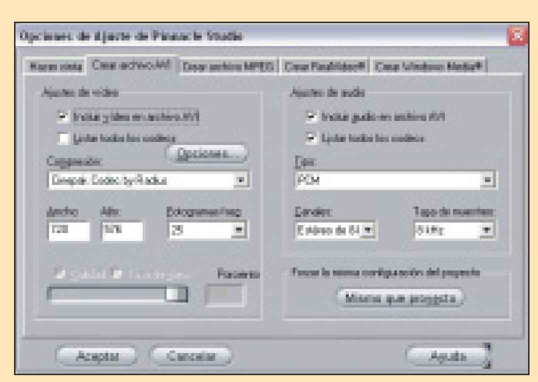
Todos los formatos de archivos de vídeo comprimido los utilizaremos para comprimir la imagen y mantenerla en un formato digital, ya sea para conservarla en nuestro disco duro o en un CD-ROM



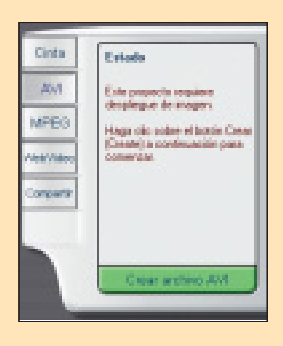
o DVD. Pasarlo a uno u otro formato significa elegir entre tamaño de la imagen, calidad y espacio que ocupará. AVI es la opción que más tamaño ocupa, aunque también nos ofrecerá mayor calidad. MPEG será la versión de archivo más versátil, que además servirá para pasarlo a otros formatos reproducibles como VCD o DVD. Real Vídeo es la versión más económica en cuanto a espacio, pero en este formato sacrificaremos tamaño y calidad a favor de poder utilizar el vídeo a través de Internet.

Paso 5

Película en formato AVI



Hasta un determinado momento, las pantallas que nos mostrará el programa será las mismas que hemos visto anteriormente. Haremos clic sobre *Hacer vídeo* de la barra de menú principal, seleccionaremos la opción AVI y pulsaremos sobre *Ajustes*, donde es importante que comprobemos que las casillas correspondientes a *Incluir vídeo* e *Incluir audio* se encuentran seleccionadas. Al marcar todas las opciones, veremos cómo se reduce la capacidad de compresión, aunque también es posible que queramos conservar sólo la imagen, con lo que disminuirá el tamaño del archivo.



Paso 6

Crear fichero AVI

Como esta opción ocupa un espacio considerable en el disco duro, puedes comprobar si tienes espacio suficiente para realizar este proceso a través del Diskometer. Una vez comprobado esto, pulsaremos sobre el botón *Crear fichero AVI* y escribiremos el nombre con el que se va a guardar la película. Como opción por defecto, ésta se guardará en la siguiente dirección: *C:/Mis documentos/Pinnacle Studio/My Projects*. Pulsaremos sobre *Aceptar* para que comience la creación del archivo, que será un proceso más o menos lento dependiendo de la velocidad del ordenador y de la duración del vídeo.

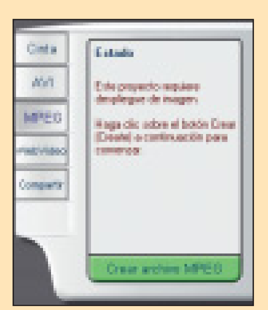
Paso 7

Película en formato MPEG

MPEG es el formato más utilizado debido a que se reproduce en todos los ordenadores de entorno Windows y generalmente este tipo de vídeos ocupan menos espacio y dan mayor calidad que los archivos AVI. Seguiremos los mismos pasos que hemos visto antes y dentro de las *Opciones de Ajuste de Pinnacle Studio*, en la pestaña *Crear archivo MPEG*, podremos personalizar las



características que va a tener nuestro vídeo y su capacidad de compresión, desde si queremos audio y vídeo hasta el tamaño al que queremos que se guarde nuestra película. Podemos elegir preajustes dependiendo de la grabación de la película que vamos a realizar posteriormente (Vídeo CD, SVCD y DVD). También elegiremos si la compresión que queremos es MPEG-1 o MPEG-2. La segunda opción tiene mejor resolución y, por tanto, calidad que la primera, pero requiere de un software de reproducción especial. Hay que tener en cuenta que la máxima resolución para MPEG-1 es 384x288, y de MPEG-2 720x576, por lo que quizá nos convendría conseguir el software que reproduce MPEG-2 si queremos dar calidad al vídeo que hemos realizado.



Paso 8

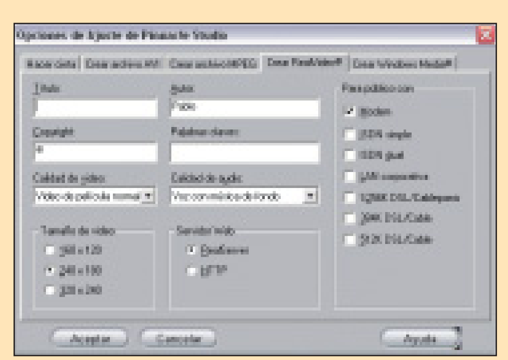
Crear fichero MPEG

Una vez seleccionadas las opciones correspondientes, aceptaremos y tendremos que incluir un nombre en el archivo «.mpg» que vamos a crear. Al igual que hemos visto antes, en el momento en el que aceptemos Studio comenzará a crear nuestro vídeo a la velocidad que el ordenador permita. Si quieres comprobar cómo avanza la creación de la película en este formato, puedes ver las barras de avance que aparecen en la ventana del reproductor.

Paso 9

Película en formato Real Video

Real Video es el mejor formato si lo que deseas hacer con la película es colgarla en la web después. Se trata del formato que menos tamaño ocupa, pero también el que más reduce la calidad. Por ello, siempre es importante decidir para qué vamos a utilizar el montaje de nuestra película, porque de



esto dependerá el formato al que lo pasemos. Dentro de *Hacer vídeo*, pulsaremos sobre la opción WebVideo que aparece a la izquierda para que decidamos si lo queremos en formato Windows Media o Real Video. Una vez seleccionado, haremos clic sobre *Ajustes*, donde podremos configurar las opciones de Real Video como *Título*, *Autor*, *Copyright* (estos tres campos están codificados en el clip para que no sean visibles al visitante de su página), tamaño y la calidad de vídeo y de audio. En la opción *Para público con* seleccionaremos la velocidad de conexión de las personas que van a ver el vídeo. Cuanto más baja sea la velocidad, más baja será también la calidad del vídeo.



Paso 10

Crear un fichero RM

Una vez configuradas las propiedades del archivo que vamos a crear, haremos clic en el botón *Crear un archivo Web*. Al igual que en los otros casos, la película se guardará por defecto en el directorio *C:/Mis documentos/Pinnacle Studio/My Projects*. Cuando acepte, Studio comenzará a crear su archivo «.rm», del que podemos comprobar también su proceso de renderización. Este proceso también depende de la velocidad del ordenador pero, al tratarse generalmente de vídeos para ser colgados en Internet, ocupan muy poco y se tratará de la conversión más rápida de todas cuantas hemos visto.

Consejos Prácticos

Antes de grabar las imágenes en bruto de nuestra primera película

Una vez que conocemos los elementos básicos para montar nuestros vídeos, también es importante tener en cuenta una serie de consejos incluso antes de empezar la grabación.



Paso 1

Qué queremos grabar

Antes de comenzar a grabar los brutos de nuestra película, es recomendable configurar un plan sobre cuáles van a ser los elementos necesarios que después vamos a utilizar en el montaje. Una buena película es en gran medida el resultado de haber construido ya mentalmente cada una de las escenas para saber así qué elementos son los estrictamente necesarios. A la hora de hacer un determinado *planning*, somos nosotros los que decidimos cuán complejo queremos que sea, desde una sencilla planificación de escenas hasta una que incluya ángulos, perspectivas, iluminación o diálogos. Cuanto más compleja vaya a ser la película que queremos construir, más útil nos será este plan. En el proceso de montaje, si las escenas no se han planificado con anterioridad, es más que probable que después nos falten ciertas tomas o imágenes que quisiéramos incluir.



Paso 2

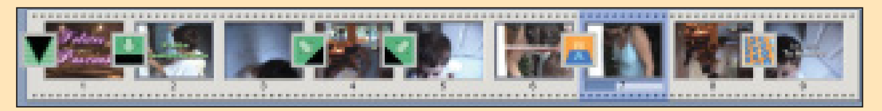
Planos y perspectivas

Durante el proceso de grabación, recuerda la importancia de las diferentes perspectivas y planos de un mismo hecho o de una misma persona, porque después éstos serán muy útiles en el montaje posterior. Hay que recordar que, después, los planos en una película son muy cortos, apenas duran más de 5 segundos. Por tanto, con respecto a la perspectiva, conviene grabar al protagonista, a la persona con la que interactúa en la escena o a unos terceros que participen en la acción. De esa forma, cuando montemos podemos intercambiar planos de unos actores u otros, de tal forma que la escena completa sea más amena y muestre todos los puntos de vista. Pero los planos también son importantes. Es recomendable tomar también varios planos diferenciados de esos mismos actores. Aunque la grabación bruta pueda parecer que no tiene sentido, esta forma de grabar le otorgará más posibilidades al montaje de la película.

Paso 3

Transiciones en la imagen

El programa que hemos utilizado en la realización de nuestra película permite numerosos efectos para realizar transiciones de una



secuencia a otra. Es importante que éstas se hagan con cierta lógica ya que, al tratarse de escenas diferenciadas de la narración primaria, ha de quedar claro el motivo de unión de esa escena con las demás. Las transiciones han de ser suaves, pero es necesario hacerlas visibles, de tal forma que después el espectador sea consciente de que se encuentra en una escena distinta pero relacionada con el argumento general. Dependiendo del contenido de la película que hayamos grabado y el toque profesional que le queramos dar, podemos optar por utilizar simplemente unas transiciones a corte o incorporar una serie de efectos que diferencien unas escenas de otras. Una vez que te familiarices con el programa, encontrarás diversas formas de realizar las transiciones, desde un sencillo deslizamiento de la imagen hasta complejos efectos en tres dimensiones.

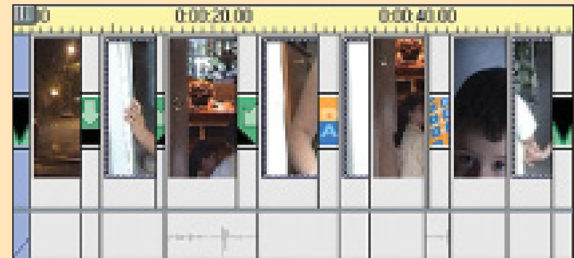
Paso 4

Continuidad y lógica

A pesar de que este paso pueda resultar un poco obvio, hay que plantearse incluso los aspectos más básicos cuando se trata de realizar acciones en las que somos noveles. Si hemos realizado el *planning* que mencionábamos en el punto 1, nos será mucho más sencillo mantener la secuencia lógica de la acción. Hay que recordar que vamos a realizar un vídeo en el que tratamos de contar una historia, y ésta ha de estar montada con lógica, de tal forma que los espectadores no se pierdan. Por ello es importante la continuidad entre la cronología y las situaciones. No se puede montar una película en la que las situaciones están desordenadas, en la que se pasa de imágenes en el campo a imágenes en la ciudad. Recordemos que no vamos a grabar *Pulp Fiction*, así que es mejor que los vídeos domésticos se graben y se monten con cierta lógica.

Paso 5

Cuidado con la unión de planos

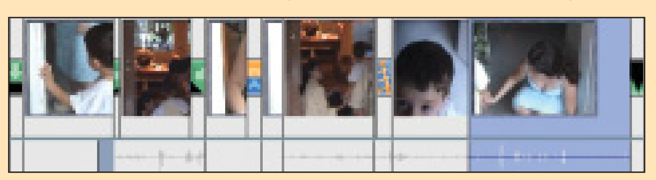


Si queremos realizar un montaje rápido, con una secuencia compuesta de numerosos planos cortos, es necesario que prestemos mucha atención a los personajes y objetos que intervienen en la acción. Todos recordamos esos famosos gazapos de películas profesionales en las que un coche aparece aparcado en un lugar y en el siguiente plano el coche ha desaparecido. En nuestra película, no podemos unir un plano en el que el protagonista se encuentra en el lateral izquierdo de la imagen y que en el plano siguiente aparezca en el derecho sin incorporar un efecto de transición. Si no lo hacemos con cuidado, podemos poblar nuestra película de gazapos, algo unido indudablemente a la lógica de los planos utilizados.

Paso 6

Cortes

Si hablamos de películas experimentales o aquellas que van a ritmo de videoclip, los consejos que vamos a dar a continuación no son aplicables, pero sí en aquellas películas que mantienen un orden secuencial. Es conveniente no unir entre sí escenas en las que la cámara está en movimiento. La unión de un plano en movimiento y otro ha de realizarse siempre con un plano estático. Por otro lado, siempre es mejor unir los planos cuando los personajes están en movimiento puesto que el corte resultará menos brusco que si se pasa de un plano estático a otro. Cuanto menos movimiento haya en un plano, más corto debe ser porque se corre el riesgo de que nuestra película resulte bastante aburrida, a no ser que se trate de un diálogo intenso y de vital importancia para la comprensión total de la película. Esto, unido a la aparición de diferentes planos en torno a un mismo sujeto, hará que tu grabación resulte más ágil y, al menos en la parte teórica, perfecta.



Paso 7

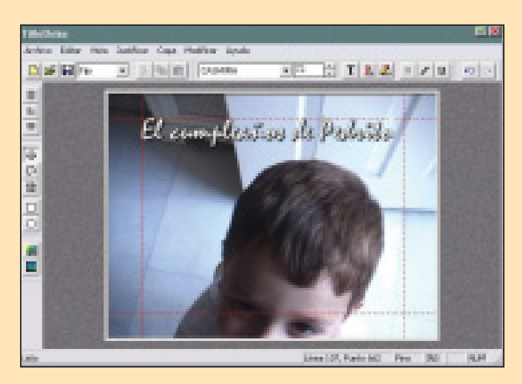
El sonido

Comprender cómo utilizar el sonido en beneficio de nuestra película es sencillo. No obstante, aplicarlo no lo es tanto. En primer lugar, tenemos que decidir si vamos a querer que nuestra película incorpore sólo música o el sonido ambiente. Además, tendremos que decidir si queremos introducir nuestros propios comentarios. Es conveniente que cuando se tenga un manejo total de los aspectos de sonido, estos elementos se entrecrucen produciendo un metraje variado. El sonido ambiente debe ser conservado en la medida de lo posible, porque dotará a nuestra película de un mayor realismo. Por otro lado, si la imagen se encuentra bien montada, no se necesitará realmente un narrador a no ser que éste vaya a dar datos que no van a verse en imagen. Un manejo correcto de la imagen supone la supresión en parte de un narrador, si bien esta figura puede utilizarse como recurso cuando no se dispone de imágenes suficientes. La incorporación de música bien utilizada en los momentos apropiados puede dotar a tu película de acabado profesional, por lo que conviene que te familiarices y practiques con el audio tanto como con la imagen.



Paso 8

¿Cómo se titulaba?



Cuanto más profesional quieras realizar tu película, más importancia cobrará el título. Teniendo en cuenta siempre que nos encontramos ante una edición doméstica, nuestros vídeos pueden tener toques profesionales en el momento que pasemos

de grabar un día en el campo a otros motivos más complejos. Utilizando la tituladora, incluiremos el título de nuestro vídeo. Hay que tener en cuenta que, según los expertos, un título con 10 letras ha de permanecer unos 3 segundos en pantalla, sumando un segundo más por cada 5 letras adicionales. Pero también los colores son importantes. Además de que los títulos han de ser cortos y de la utilización del clásico blanco sobre negro, el amarillo sobre negro, blanco sobre verde y blanco sobre rojo también son muy útiles. Ten cuidado con los tipos de letra que utiliza en el título. Hay letras que incluyen grandes detalles y que por separado pueden resultar muy vistosas, pero para un título lo mejor es utilizar letras sencillas, recordemos que lo importante es que se lea.

Problemas más frecuentes

Solución de algunos de los problemas más comunes

A pesar de seguir todos los pasos que el programa nos indica, existe una serie de problemas relacionados con el software y las posibilidades del ordenador.

Paso 1

Elementos de la interfaz funcionan muy lentos

A medida que vamos situando elementos gráficos y de sonido en las distintas áreas de trabajo, podremos notar que nuestro equipo responde de forma más lenta. Esto generalmente será debido a que nos vamos quedando sin espacio en el disco duro. Hay que tener en cuenta que el software Studio Online genera múltiples archivos temporales mientras realizamos las operaciones con nuestro proyecto. Así, cuanto mayor y más larga sea nuestra película mayor espacio necesitaremos en el disco duro. Este problema también podría venir derivado de la falta de memoria RAM en nuestro ordenador. Aunque los requisitos mínimos son 64 Mbytes y se recomiendan 128 Mbytes, lo cierto es que lo ideal sería tener a partir de 192 Mbytes de memoria RAM.



Paso 2

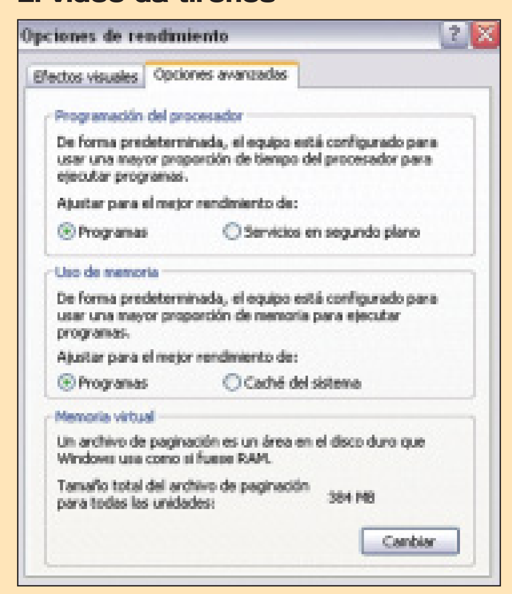
No entran imágenes a la tarjeta



Este problema ocurre con mayor frecuencia de la esperada. Tenemos montado nuestro pequeño circuito de edición, pero aunque la cámara o el vídeo emite sus imágenes correctamente estando en función de *play*, no conseguimos ver nada reproducido en el monitor. Esto se debe a que hemos situado de forma incorrecta las conexiones de la cámara o el vídeo. La solución es volver a revisar el circuito y comprobar si las entradas y salidas desde y hacia la cámara están conectadas de forma correcta.

Paso 3

El vídeo da tirones



Si durante la visualización del vídeo uno tiene otros programas abiertos, posiblemente este problema se deba a que la velocidad de transferencia de datos del disco duro es demasiado baja. Hay que tener en cuenta que trabajamos con un material que puede costar mover a los ordenadores más lentos. Por ello es recomendable que, de tener estos problemas, cierres el resto de programas que no corresponden al de visualización y edición. Si aun así te pasase, puedes ir al *Panel de Control* y, dentro de *Sistema/Rendimiento/Sistema de Archivos/Solución de problemas*, marcar la opción *Deshabilitar la caché de escritura en segundo plano para todas las unidades*.

Paso 4

La recaptura no funciona bien

A lo largo de la creación de nuestra película en este libro, hemos visto la importancia del código de tiempo. Si la cinta DV original no tiene código de tiempo continuo ininterrumpido, el software



tendrá problemas para localizar las imágenes que le marquemos. Si le marcamos el segundo 8, el programa no sabrá cuál es el segundo 8 que queremos de todos los que se encuentran en la cinta. La solución pasa por utilizar siempre cintas que tengan el código de tiempo continuo o, si sólo observas el problema una vez grabado todo, por desplazarse hasta el lugar en el que se encuentran las imágenes que quieres capturar.

Paso 5

Sobreimpresión de vídeo

Cuando ésta no funciona, puede ser debido a la configuración del color utilizado. Para solucionarlo, selecciona 16 bits en la profundidad de color. Si no era por este motivo, puede deberse a que no hayamos instalado correctamente Direct X. Por último, hay una tercera posibilidad, que el controlador que estés utilizando para tu tarjeta gráfica sea muy antiguo. De ser así, descarga el último controlador o ponte en contacto con tu vendedor.



Otros programas de Studio DeLuxe

¿Quieres conseguir aún mejores resultados en tus películas?

El paquete de Pinnacle Studio DeLuxe incluye otras aplicaciones que nos servirán para dotar de aspecto profesional a nuestra película doméstica.

Paso 1

Pinnacle Express

Si las posibilidades que hemos visto hasta ahora te han parecido impresionantes, la versión del programa que hemos utilizado incluye, además, una serie de herramientas adicionales que permiten ampliar las posibilidades tanto durante la edición de vídeo como después, cuando queramos pasar de nuestro ordenador a otro soporte la película que hemos creado.

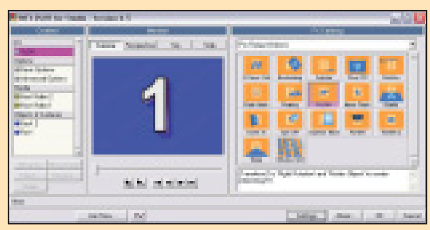


Tal es el caso de Pinnacle Express, con el que podemos cambiar el formato de las películas que hemos creado en Studio y grabarlas en un DVD, con la correspondiente calidad que esto supone. Pero esto no es lo realmente importante. La apariencia profesional del DVD la otorgan una serie de características como sus menús. Así, supongamos que queremos crear un menú para ese DVD que vamos a realizar. Mediante esta herramienta, podremos cortar, borrar y reordenar escenas, además de adaptar la interfaz del menú a aquellos elementos que queramos introducir en el DVD a través de plantillas y agregar un título. Se trata de que podamos hacer una película y adaptarla al formato DVD clásico, incluyendo la clásica selección de escenas. Obviamente, el programa también permite construir CDs de vídeo, pero lo más importante son las herramientas de edición de escenas, especialmente útiles cuando se trata de crear DVDs.

Paso 2

Pinnacle Hollywood FX Plus

Por si te resultara insuficiente el tremendo abanico de posibilidades de transiciones, cortes y fundidos que te otorga Studio Online 7, Pinnacle te ofrece este magnífico programa. Aunque todas las transiciones de HFX Pro están incluidas en Studio Online, las del paquete Plus sólo podrás obtenerlas a través de este programa.



Pero Hollywood FX Plus no es sólo una tremenda librería de transiciones elaboradas. Es también un completo editor de transiciones en tres dimensiones, *morphings*, transiciones secuenciales, etc. A todas ellas podemos modificarles algunas características como el tiro de cámara, la perspectiva, las formas, colores y demás. Estas transiciones se ordenan a lo largo de más de treinta categorías distintas.

BÁSICO/MEDIO

La interfaz de Studio y las herramientas de edición

Familiarízate con la interfaz del software de edición

Para comenzar a editar nuestro proyecto primero debemos conocer con detalle el funcionamiento de las herramientas y el área de trabajo del software de edición.

El área de trabajo de la interfaz de edición de Studio Online 7 se divide en tres secciones fundamentales, el monitor, el álbum y las cajas de herramientas, y la ventana de edición. Cada unidad se presenta como una área de trabajo independiente y desde ellas accederemos a las distintas herramientas y funciones que nos ofrece el software de Pinnacle.

Esta interfaz incluye el entorno intuitivo al que ya estamos acostumbrados con el sistema operativo Windows. Así, tendremos una barra de menús desplegables que nos darán acceso a todas las herramientas y funciones de este software. Mediante pestañas podremos acceder a cualquiera de los tres pasos fundamentales en la realización de nuestro proyectos que a su vez se integran en tres entornos distintos: Captura, Editar, Hacer vídeo. En el extremo de la derecha de esta barra nos encontramos con las teclas de Deshacer, Rehacer y Ayuda, que serán también fundamentales.

Paso 1

Reproductor

El monitor de reproducción que aparece al lado derecho del escritorio de trabajo realizará una doble función. Por un lado será el responsable de reproducir las imágenes procedentes de nuestros soportes de vídeo, tales como cámaras, VCR o DVD. Así, a través de este monitor iremos viendo las imágenes de estos soportes a medida que van siendo grabados al disco duro del ordenador mediante el proceso de captura de imágenes.



La otra función del monitor será la que nos permitirá previsualizar en todo momento la evolución de la edición de nuestro proyecto. De este modo, a través de esta aplicación podremos desplazarnos a lo largo de nuestra película mediante los controles de reproducción que figuran debajo de la pantalla. Podremos avanzar a velocidad sencilla o doble, ir al principio o al final de nuestro clip y realizar pausas. También nos permitirá ver los elementos que seleccionemos en los álbumes.

Igualmente, tendremos presente en todo momento el código de tiempo de nuestra película y podremos avanzar dentro de este código mediante campos, con los botones de movimiento lento. Estos dígitos nos marcarán siempre la posición actual en la película. Debajo de estos botones y del código de tiempo aparecerá una barra de desplazamiento horizontal (*scrubber*) que también nos permitirá desplazarnos por la película completa, con una menor precisión pero con mayor rapidez.



Paso 2

Álbum de Elementos

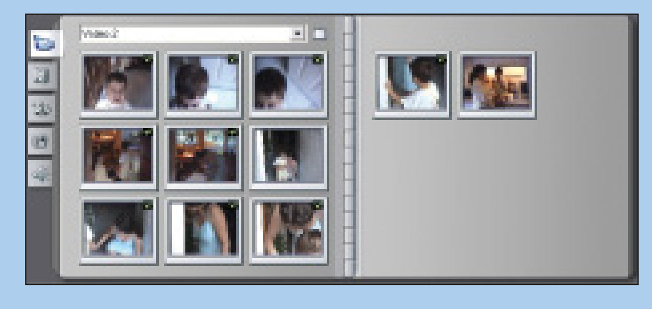
El álbum es otra de las piezas fundamentales que nos encontramos en el área de trabajo. En él encontraremos situados todos los elementos que necesitamos para nuestra edición. Además, a lo largo de sus páginas iremos desplegando las distintas aplicaciones que nos permitirán mejorar nuestra producción. Sobre él, aparecerán también desplegadas las cajas de herramientas de vídeo y audio. Su funcionamiento es del todo sencillo. Sólo debemos movernos por las páginas pulsando sobre el botón que aparece en la esquina superior derecha, seleccionar los elementos pulsando sobre ellos y en la barra de iconos de la derecha elegir el álbum en el que deseamos trabajar. Así, podremos arrastrar cualquier elemento de los álbumes dentro de la ventana de edición a la pista correspondiente al elemento.

Paso 3

Álbum de Vídeo

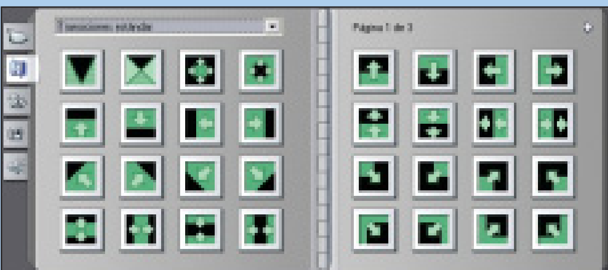
En el álbum de vídeo se situarán las imágenes que hemos capturado de forma secuencial. En la barra desplegable que figura en la parte superior del álbum de vídeo tendremos acceso a los distintos proyectos que estén almacenados. De esta forma, será posible acceder a cuantas imágenes queramos para realizar un proyecto. Hay que tener en cuenta que las imágenes y secuencias que situamos en el álbum de vídeo son independientes de las que iremos colocando en la ventana de edición del proyecto.

También mediante el sencillo sistema de arrastrar y soltar podremos mover las secuencias desde el álbum hacia la ventana de edición. Aquí también nos resultará muy fácil realizar operaciones sencillas cuando pulsamos sobre el botón derecho del ratón. Así, es posible combinar, dividir o subdividir escenas, detectar escenas por contenido de vídeo, por hora y fecha de filmación, y encontrar escena en proyecto. También podremos realizar operaciones de organización del formato de vista de estas secuencias, como poner en miniatura, vista de icono y vista de los detalles.



Paso 4

Álbum de Transiciones



El álbum de transiciones que presenta Studio Online 7 presenta una variedad increíble de efectos de transición y cortinillas predeterminados. Además, si a esto le sumamos las posibilidades que nos brinda Hollywood FX, otro software de Pinnacle que se incluye en el *pack* de edición que estamos analizando, Studio DeLuxe, las posibilidades aumentan de forma considerable.

Las transiciones son elementos que situaremos entre las secuencias de nuestra película, sobre todo cuando el contenido entre ellas varíe de forma sustancial. Es una manera de reducir la

brusquedad que supone el corte de imagen entre secuencia y secuencia. Su funcionamiento es muy sencillo. El efecto de transición comienza a ejecutarse al final de la secuencia que le precede y continúa efectuándose ya dentro de la secuencia siguiente. Las transiciones pueden ser de muy diversos tipos, en función del efecto que genere entre una secuencia y la otra.
Así, nos encontramos con las siguientes transiciones en Studio Online 7: Transiciones estándar, Alpha Magic, Hollywood FX para Studio y Hollywood FX Plus. Las dos primeras realizan distintos efectos planos entre secuencias con varios niveles de complejidad. Las de Hollywood FX añaden las posibilidades de las imágenes en tres dimensiones, ofreciendo unos resultados increíbles. Eso sí, tenemos que tener en cuenta que cuanto más compleja sea la transición más largas necesitaremos que sean las secuencias entre las que situemos dicha transición.

Paso 5

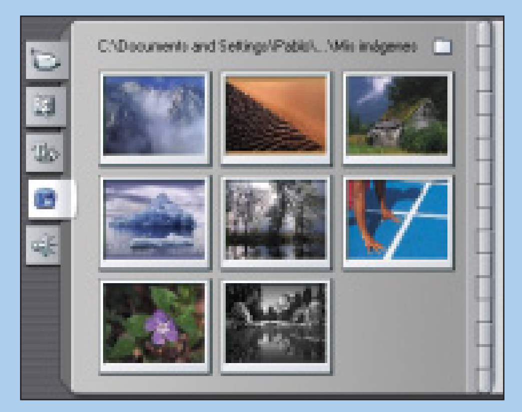
Álbum de Títulos

El álbum de título es una herramienta esencial para los vídeos domésticos. Por norma general necesitaremos identificar con algún texto las imágenes de que consta nuestro proyecto. Le daremos un título y probablemente una fecha al principio del metraje y al menos colocaremos la palabra FIN cuando termine la película. Estos títulos y muchos más, como créditos, rotulaciones de todo tipo, palabras a modo de efectos de sonidos, etc., las podremos encontrar en las librerías que ofrece Studio Online 7 o tendremos ocasión de diseñarlas gracias a la aplicación TitleDeko.



Paso 6

Álbum de Fotos

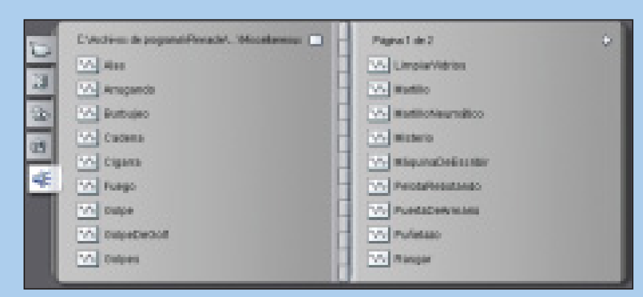


Aunque en un principio se tiene la idea de que no resulta de mucha utilidad ni es interesante poder incluir imágenes estáticas (fotografías) en nuestro proyecto, sin embargo, no es así. En ocasiones, cuando realicemos un título o queramos diseñar carteles de capítulos o separaciones, esta herramienta nos puede resultar muy atractiva.
En el álbum de fotos aparecen todas las imágenes estáticas que tenemos almacenadas. Además, nos ofrece la posibilidad de modificar y capturar fotogramas a través de las entradas de vídeo. De esta manera, podremos recoger instantes de las películas que grabemos y utilizarlos para diseñar sobre ellos títulos con la tituladora.

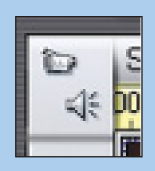
Paso 7

Álbum de Efectos de Sonido

Aunque en un principio no lo parezca, los efectos de sonido serán muy importantes a la hora de mejorar nuestro proyecto. Hay que tener en cuenta que a lo largo de la grabación que realicemos con nuestra cámara será muy difícil recoger los sonidos concretos de una acción. Grabaremos con claridad el sonido de ambiente, pero a menos que utilicemos un micrófono, no tendremos acceso a



los sonidos específicos de una acción.
El álbum de efectos de sonido incluye todo tipo de archivos de audio ordenados en trece categorías. Así, nos encontramos con sonidos de la naturaleza, sonidos humanos, de fondo, de animales, instrumentos, disparos, sonidos de vehículos, campanas y timbres, sonidos electrónicos y demás. Dentro de cada categoría veremos que tenemos muchísimas posibilidades más, que podremos aumentar grabando nuestros propios efectos de sonido y digitalizándolos al ordenador.



Paso 8

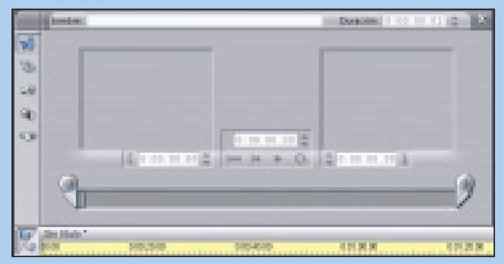
Cajas de Herramientas

Las cajas de herramientas que ofrece Studio utilizan un sencillo sistema de arrastrar y soltar para agregar clips a la película o ajustarlos. El software utiliza de forma independiente cajas de herramientas diferentes para clips de vídeo y de audio. Cuando activemos una u otra, éstas aparecerán sobre el álbum tapándolo. Las cajas de herramientas se estructuran en dos zonas. Por un lado, situamos los botones de selección de herramientas, donde a través de clics seleccionaremos la aplicación que queremos utilizar. En el resto de la ventana podremos ver la herramienta que hemos seleccionado.
Todos los botones de herramientas que figuran tanto en la caja de vídeo como de audio son específicos para funciones concretas de cada sistema. Tan sólo el primer botón, que corresponde a *Cambio de Propiedades de Clip* será igual en ambas cajas de herramientas, aunque nos mostrará las características apropiadas de cada clip.

Paso 9

Caja de Herramientas de Vídeo

La caja de herramientas de vídeo contiene las utilidades necesarias para realizar las operaciones de modificación de nuestros clips. Así, accederemos a distintas aplicaciones como cambiar las propiedades del

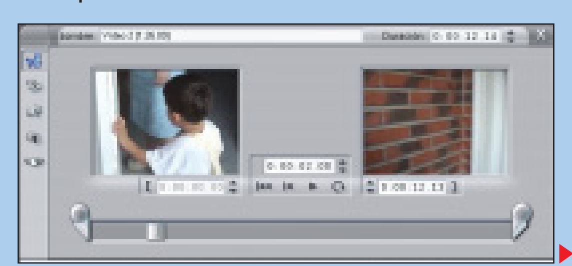


clip seleccionado, añadir o subreimprimir un título, grabar un fotograma de una entrada de vídeo, ajustar color o añadir efectos visuales y modificar la velocidad de reproducción.

Paso 10

Cambiar las propiedades del clip seleccionado

La herramienta de cambio de propiedades del clip seleccionado ajusta los tiempos de comienzo y final del clip. Es el proceso que se denomina recortar. Una vez grabada la secuencia desde la cámara al ordenador, ésta tiene una duración determinada. Generalmente no nos interesará utilizar todo el metraje de cada secuencia, por lo que necesitaremos recortarla.



El sistema es muy sencillo. Tenemos dos monitores que nos indican, de izquierda a derecha, el fotograma y tiempo de comienzo de la secuencia y el del final de la misma. Bajo estos monitores y bajo los controles de reproducción y recorte está situada una barra de desplazamiento o *scrubber* con dos botones en los extremos. Éstos pueden ser desplazados de modo que la secuencia se vea modificada en su duración.
Así mismo, sobre este *scrubber* aparecen unos controles y dos códigos de tiempo. Cada uno indica el tiempo de comienzo y de finalización de la secuencia. El funcionamiento de estos controles es idéntico al del control de reproducción de monitor de la interfaz de trabajo. Sólo observaremos una diferencia y son los dos botones en forma de corchete, que nos permitirán también señalar los puntos de recorte. Esta herramienta también nos permite añadir nombres descriptivos a la secuencia.

Paso 11



Añadir o sobreimprimir un título

Esta herramienta está destinada a crear y recortar títulos. Desde aquí tendremos acceso a los títulos predeterminados del software y también podremos crear títulos nosotros mismos de forma muy fácil y cómoda con la herramienta tituladora. Esta herramienta de la caja de vídeo es una ventana de paso, ya que será desde otras aplicaciones desde donde realizaremos los cambios que ejecutaremos desde aquí. Esta herramienta también nos permite añadir nombres descriptivos.

Paso 12

Grabar un fotograma de una entrada de vídeo

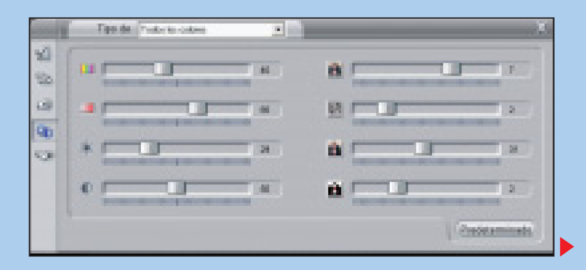


La principal utilidad de esta herramienta es servir como cámara de captura de imágenes estáticas, para utilizarlas dentro de nuestro proyecto o en otra aplicación. Su funcionamiento es muy sencillo. Situamos en el monitor la imagen que deseamos obtener en el fotograma preciso, tanto de la cámara como de nuestros clips digitalizados, y lo capturamos desde aquí. Será un único fotograma a modo de fotografía instantánea. Ésta podrá ser almacenada como un archivo fotográfico en el ordenador para poder utilizarlo en otras aplicaciones o enviarlo por Internet.

Paso 13

Ajustar color o añadir efectos visuales

La herramienta de ajuste de color y efectos visuales es válida tanto para imágenes en movimiento como estáticas. Esta herramienta ajusta los componentes visuales del clip seleccionado: el color, el brillo y el contraste. Dispondre-

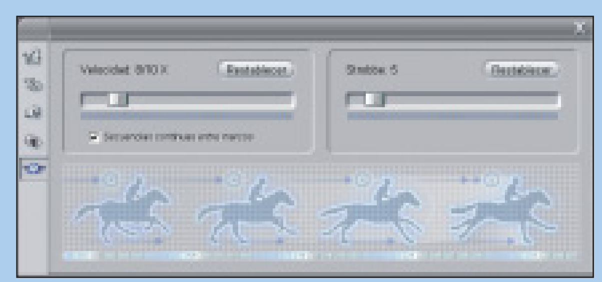


mos de un monitor de previsualización para comprobar al instante el cambio que realizaremos, mediante el desplazamiento de las barras horizontales que se situará al lado de cada icono. Si observamos en la barra encima de los controles podremos darnos cuenta de que estos efectos pueden ser ejecutados sobre uno o todos los colores de la imagen.
Del mismo modo podremos aplicar efectos visuales mediante la aplicación de filtros. Aunque el software no incluye muchos efectos, tan sólo cuatro, es interesante aprender a manejar esta aplicación, ya que nos podrá resultar muy útil a la hora de comenzar o finalizar una película con un efecto visual atractivo. Así, podremos modificar la nitidez del clip, darle un aspecto de relieve o mosaico, etc.
Podemos combinar cualquiera de estos ajustes y efectos del modo que queramos y en cualquier momento, si los resultados no nos son satisfactorios, mediante el botón de *Predeterminado* podemos volver a la situación inicial. Lo mejor en esta herramienta es hacer todo tipo de pruebas hasta encontrar la fórmula que mejor se adapte a lo que queremos realizar.

Paso 14

Modificar la velocidad de reproducción

Una de las novedades que incluye este software de edición de Pinnacle es que nos permite modificar la velocidad de reproducción de un clip concreto o de toda la película. El efecto es impresionante, ya que la velocidad la podemos variar a través de dos sistemas ampliamente utilizados tanto en cine como en televisión: velocidad y efecto estroboscópico.
El control de la izquierda, *Velocidad*, nos permite modificar la velocidad de reproducción de un clip para acelerar la imagen o frenarla. Así, podremos variar la velocidad de reproducción de nuestra imagen dentro del intervalo de 1/10x a 5x, donde la velocidad normal será 1x.
También tenemos la posibilidad de generar un

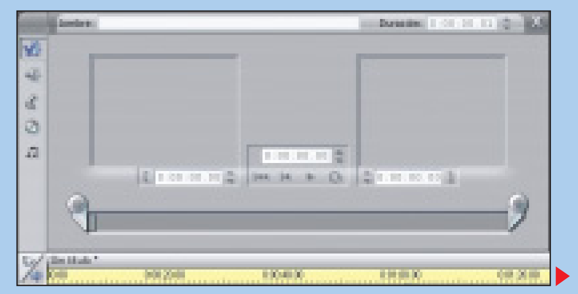


efecto estroboscópico en la imagen de forma muy sencilla. Este efecto se consigue repitiendo algunos de los fotogramas del clip un determinado número de veces consecutivas y eliminando otros. Como la duración del clip no aumenta aunque repitamos fotogramas, ya que éstos sustituyen otros del clip, hay que tener en cuenta que cuantos más fotogramas repitamos, mayor será la cantidad de fotogramas que desaparecerán, por lo que la secuencia quedará poco clara. Con lo cual hay que tener mucho cuidado a la hora de programar este efecto, ya que si lo exageramos la secuencia no podrá ser comprendida. Recomendamos utilizar un *strobbe* máximo de 10 en cada secuencia. De todas formas, la fórmula de prueba y error es la mejor solución hasta dar en el clavo con el efecto deseado.

Paso 15

Caja de Herramientas de Audio

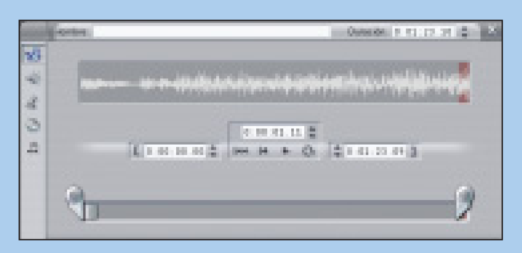
La caja de herramientas de vídeo contiene las utilidades necesarias para realizar las operaciones de modificación en el audio de nuestros clips. Así, accederemos a distintas aplicaciones



como cambiar las propiedades del audio del clip seleccionado, cambiar el volumen de las tres pistas de audio, grabar una narración con voz en *off*, añadir música de fondo de un CD de audio y crear automáticamente música de fondo.

Paso 16

Cambiar las propiedades de audio del clip



Esta herramienta es la que nos permite ajustar los tiempos de comienzo y final de cualquier clip de audio. Es la misma operación de *Recorte* que podemos realizar en el clip de vídeo, pero tomando como base el audio. Hay que tener muy en cuenta la sincronía existente entre las pistas principales de audio y vídeo. Así, cuando nos encontremos recortando una de ellas también lo estaremos haciendo en la otra. Si quisiéramos realizar montajes donde estas pistas no estuvieran sincronizadas, tendríamos que grabar de forma independiente el vídeo con su pista de audio principal y de forma separada el audio en una pista de sonido, por lo que nuestras posibilidades de efectos de sonido se reducirían.
El sistema para modificar la longitud del clip de audio es muy sencillo. En un monitor tendremos representada la onda de sonido y bajo este monitor y bajo los controles de reproducción y recorte está situada una barra de desplazamiento o *scrubber* con dos botones en los extremos. Éstos pueden ser desplazados de modo que el clip de audio se vea modificado en su duración. Del mismo modo, sobre este *scrubber* aparecen unos controles y dos códigos de tiempo. Cada uno indica el tiempo de comienzo y de finalización del clip de audio. El funcionamiento de estos controles es idéntico al de los que aparecen en la caja de herramientas de vídeo. Esta herramienta también nos permite añadir nombres descriptivos a la secuencia.

Paso 17

Cambiar el volumen de las tres pistas de audio

Esta herramienta viene a hacer las veces de mesa de mezclas, ofreciendo la posibilidad de modificar los volúmenes de las distintas pistas de audio. Así, nos ofrece un control maestro de los niveles de audio de las tres pistas de sonido: audio original, efectos de sonido y música de fondo. Podremos variar a nuestro antojo el volumen, aparte de poder introducir otros efectos en los clips de audio.
Por ejemplo, tenemos la posibilidad de enmudecer las pistas y añadir cadencias (*fades*) de volumen en tiempo real a cualquiera de ellas. Es un sistema que se utiliza a medida que reproducimos el clip. Lo que tendremos que hacer es reproducir el clip de sonido que queremos modificar y, en tiempo real, tendremos que ir subiendo y bajando las regletas correspondientes.



Paso 18

Grabar una narración con voz en *off*

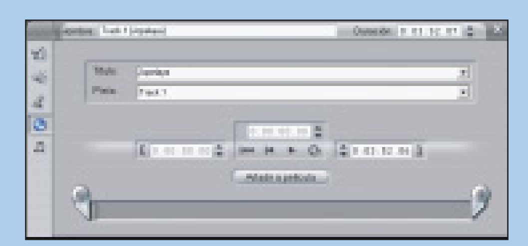
Sin duda alguna, ésta es la herramienta de audio más sencilla de utilizar, ya que sólo se compone de un botón y una regleta de volumen. Si disponemos de un micrófono conectado a la tarjeta de sonido, tan sólo tendremos que ajustar el nivel del volumen, pulsar el botón de grabación y



comenzar a hablar. En tiempo real podremos hacer nuevos ajustes sobre el nivel de volumen. Cuando hayamos terminado la grabación tendremos que situar el clip de audio que se habrá generado donde corresponda en la pista de sonido secundaria.

Paso 19

Añadir música de fondo de un CD de audio

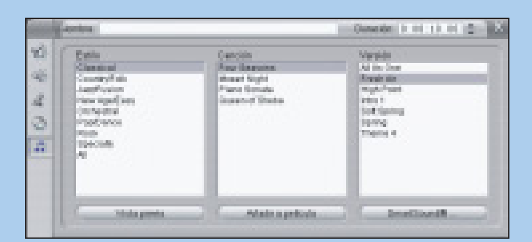


Esta herramienta nos da la oportunidad de incluir música desde un CD sin necesidad de grabar previamente el tema en el disco duro. Desde aquí podremos controlar su duración y podremos personalizar la pista dándole el nombre de tema y el disco. El sistema de modificación de la duración funciona exactamente igual que en las otras herramientas de recorte.

Paso 20

Crear automáticamente música de fondo

La herramienta de crear música de fondo no nos permitirá componer música ordenando



una nota musical tras otra con una duración determinada. Lo que nos permite es añadir o recortar música de fondo. Para ello, Studio Online 7 ofrece un potente generador de música de fondo, con una enorme biblioteca de música predefinida. Solamente hay que elegir un estilo musical, una canción y la versión que queremos generar y el software creará una banda sonora que se ajustará a la duración exacta de la película que hemos generado. Además, si modificamos nuestra película, la banda sonora se ajustará automáticamente al nuevo metraje.

Paso 21

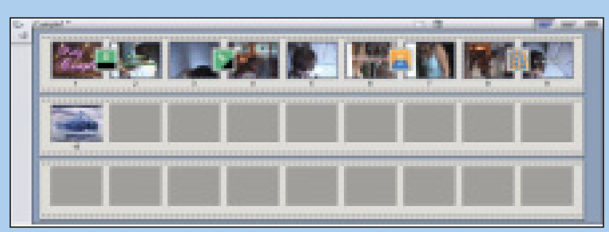
Ventana de la película

En la ventana de la película iremos situando las imágenes, los sonidos y los demás efectos que irán comprendiendo nuestro proyecto o película final. Esta ventana nos permite situar los elementos y verlos en tres modos distintos, útiles para diferentes operaciones. Estos modos son: *Guión gráfico*, *Línea de tiempo* y *Texto*. Esta ventana de edición, además, nos da acceso a las dos cajas de herramientas básicas para realizar las modificaciones en los elementos de nuestro proyecto. Son las cajas de las herramientas *Vídeo* y *Audio*.
Además, en esta ventana tendremos acceso directo a dos botones que nos permitirán eliminar elementos o dividirlos. Y también contamos con las posibilidades que nos ofrece el uso del botón derecho sobre cualquiera de los elementos situados en la ventana de edición.

Paso 22

Ver guión gráfico

El guión gráfico nos permite ir situando las escenas de forma ordenada, pero sin un tiempo marcado. Así, podremos ir situando cada secuencia en un orden concreto de manera que nos sea fácil identificarlas, como si se tratara de fotografías. De este modo, podremos modificar fácilmente y a nuestro antojo el orden secuencial una y mil veces, hasta que obtengamos el montaje que deseamos.



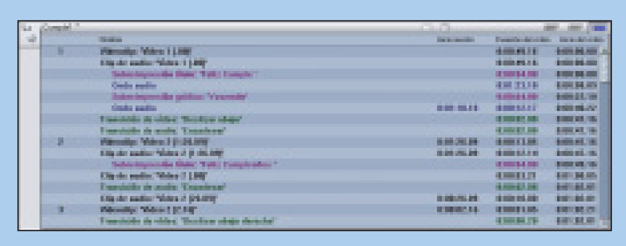
Podríamos considerar este «guión gráfico» como un borrador de nuestra película, ya que aquí situaremos todas las imágenes sin realizar modificaciones en el tiempo de duración de las secuencias ni añadir efectos de sonido. Sin embargo, desde aquí sí nos será posible añadir las transiciones entre secuencias.

Es muy aconsejable utilizar en un primer momento este sencillo guión gráfico, ya que desde aquí es más fácil intercambiar las secuencias de orden y nos resulta más sencillo tener una imagen completa de todo el metraje de la película. Del mismo modo resulta mucho más fácil aplicar los efectos de transición desde este guión gráfico. Desde aquí es posible reproducir desde uno a todos los elementos que compongan nuestro guión gráfico.

Paso 23

Ver Texto

Este tipo de vista del proyecto nos permite comprobar de un modo inmediato las duraciones de cada secuencia a lo largo del código de tiempo

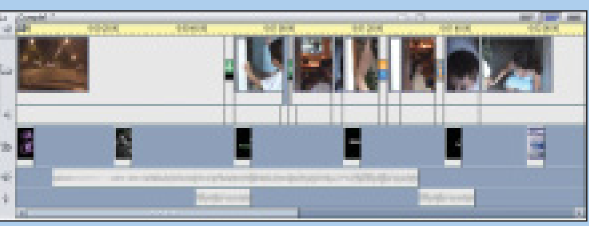


del metraje. En este modo cada elemento se ordena de forma cronológica indicando su punto de entrada, su punto de salida y su duración en relación al código de tiempo.

Así, también podemos distinguir con facilidad cada elemento, ya que el programa nos los señala en distintos colores indicándonos de qué elemento se trata. En verde tendremos las transiciones, en negro las secuencias del videoclip, en azul los efectos de sonido, narraciones y música y en morado los títulos y las rotulaciones. Desde aquí también nos será posible reproducir desde uno a todos los elementos que compongan nuestro clip.

Paso 24

Ver Línea de tiempo



La ventana de edición en la vista de *Línea de Tiempo* será nuestro escritorio principal de trabajo. Será aquí donde podremos ubicar con mayor precisión y claridad todos los elementos que compondrán nuestro proyecto de vídeo. En la línea de tiempo se sitúan los elementos desde el punto de inicio hasta un punto final, ordenados de la forma que hemos querido.

Sin duda lo más importante de esta línea de tiempo es que desde aquí podremos realizar la

mayoría de las operaciones con los elementos. Además, los tendremos ordenados separadamente, en distintas pistas de la misma línea de tiempo, de forma que es más fácil ubicar todos los elementos y distinguirlos.



Paso 25

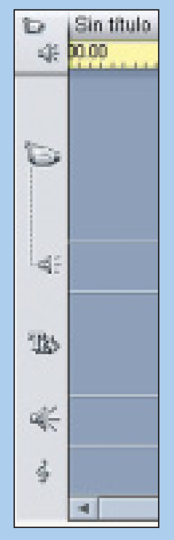
Pistas en la Línea de tiempo

En la *Línea de tiempo* podemos observar las pistas de cada elemento ubicadas de forma independiente. Tendremos por un lado las pistas principales y por otro las secundarias. Así, podemos acceder por un lado a la *Pista Principal de Vídeo* y a la *Pista Principal de Audio*. Por otro, tenemos acceso a las pistas secundarias, que incluyen la *Pista de Título*, la *Pista de Voice-Over y Efecto de Sonido* y la *Pista de Música de Fondo*.
Estas pistas pueden ser recorridas con facilidad a través de la línea de tiempo, como si de un documento de texto se tratase. Podremos avanzar y retroceder como si lo hiciéramos en una cinta de vídeo, pero con la facilidad y la ventaja de estar viendo en todo momento todas las imágenes. Todas estas pistas podrán ser bloqueadas para que no sufran modificaciones, pulsando sobre el botón correspondiente a la izquierda de la ventana de edición. Y todos los elementos dentro de las pistas podrán ser movidos con facilidad arrastrando con el ratón.

Paso 26

Accesos desde las pistas

Realizando un doble clic con el botón izquierdo del ratón sobre cualquier espacio vacío, dentro de estas pistas en la línea de tiempo, tendremos

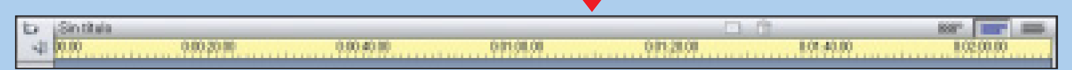


acceso a las diferentes cajas de herramientas y dispositivos diseñados para la edición sobre ese elemento en concreto. Así, haciendo doble clic sobre la pista de vídeo abriremos la caja de herramientas de vídeo. Sobre la pista de audio, la caja de herramientas de audio. Un doble clic sobre la pista de título nos abrirá la aplicación Title Deko, que nos permitirá diseñar nuestros propios títulos y rotulaciones. Sobre la pista de *voice-over* o efectos de sonido se abrirá la caja de herramientas de audio y nos enseñará la herramienta de grabación de sonidos. Finalmente, sobre la pista de música de fondo se nos abrirá también la caja de herramientas de audio en la sección de selección de música.

Paso 27

La línea de código de tiempo

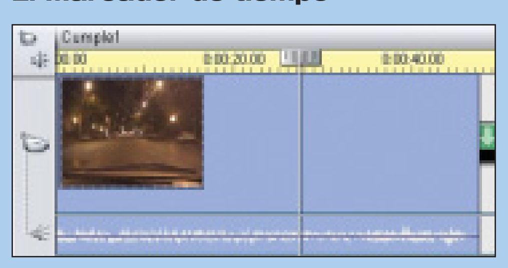
En la parte superior de la pantalla, en color amarillo, tenemos presente en todo momento la línea de código de tiempo. Esta línea funciona a modo de regla, ya que a través de ella podemos situar los elementos en un orden y lugar cronológico concreto. Hay que tener en cuenta que esta regla mide las unidades de tiempo de una grabación de vídeo; es decir, mide las horas, minutos, segundos y *frames* (número de imágenes por segundo [25 fotogramas / segundo]) que contiene la película.
Esta regla es posible contraerla o estirarla a modo de zoom. De esta forma, podemos ver nuestra línea de edición a un tamaño mayor o menor, en función de nuestras necesidad. En ocasiones, para situar con mayor precisión un elemento en un lugar de la línea de tiempo muy



preciso deberemos estirar la barra de tiempo (hacia la derecha) de forma que aumente el zoom. Es como una regla que mide centímetros y, al estirarla, comenzamos a percibir los milímetros, pero en una línea de tiempo. Si condensamos mucho, las separaciones serán de decenas o veintenas de segundos. Si, por el contrario, estiramos la barra, las separaciones pasarán a ser de unidades más pequeñas, como *frames*.

Paso 28

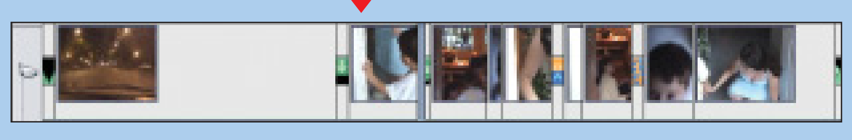
El Marcador de tiempo



A lo largo de esta línea de código de tiempo podemos situar el *Marcador de tiempo*, que nos señalará en todo momento desde dónde comenzará la reproducción. Funciona del mismo modo que un marca páginas: se sitúa en un punto concreto y nos indica desde dónde continuará la lectura. Este botón también resultará útil para seleccionar elementos.

Paso 29

Pista Principal de Vídeo



En la pista principal de vídeo iremos situando las distintas secuencias en el orden que queramos. Si previamente las hemos situado en el modo de *Guión Gráfico*, al pasar a la *Línea de tiempo* nos aparecerán ya las secuencias en la pista de vídeo, una después de otra. Aquí podremos realizar diversas tareas sobre las imágenes de forma automática o con la ayuda de la *Caja de herramientas de vídeo*. Operaciones como cortar, pegar, aumentar o disminuir la velocidad de reproducción o el tiempo del videoclip, etc…
Sin necesidad de la caja de herramientas, observaremos que a medida que nos acercamos al principio o al final de una secuencia nos aparecerá una pequeña flecha de color azul señalando una dirección. Esta señal nos permitirá desplazar el corte entre secuencias de forma que podremos recortar o ampliar las mismas.

Paso 30

Pista Principal de Audio

Esta pista transcurre paralela a la pista principal de vídeo. Esto se debe a que esta pista de audio contendrá el sonido ambiente que hemos ido grabando con la cámara. De este modo, el audio y el vídeo capturado llevarán una sincronía concreta que tendremos que tener muy en cuenta al finalizar nuestro proyecto y disponernos a pasarlo a otro soporte en un formato de archivo comprimido. Podría ocurrir que esta sincronía se perdiera debido a los filtros o *codecs* que utilizaremos. Pero esto lo veremos mucho más adelante.
Aquí nos será posible realizar algunas operaciones sencillas con la línea principal de sonido. Así, podremos establecer puntos de modificación señalando sobre la línea de volumen, que aparece en color azul. Estos puntos de modificación realizarán variaciones de aumento y bajada del volumen a medida que los desplacemos hacia arriba o hacia abajo, dentro de la pista de audio.



Paso 31



Pista de Títulos

En esta pista de la línea de tiempo situaremos los títulos y las rotulaciones que necesitemos. Esta información escrita se superpondrá a las imágenes, de forma que mientras transcurren las mismas el espectador podrá leer el contenido del título o rotulación. Por norma general, en una película de videoaficionado se utilizarán los títulos para darle un nombre al proyecto, introducir una fecha o añadir nombres de personas, lugares, etc.
Existe una biblioteca de plantillas para títulos prediseñados desde donde podremos personalizar el contenido a partir de diversos ejemplos. Sin embargo, gracias a la aplicación de un pequeño *plug in* dentro del software podremos diseñar nuestros propios títulos en la Title Deko.

Paso 32

Pista de Voice-Over y Efectos de Sonido

El funcionamiento de esta pista de sonido es muy similar al de la pista principal de audio. La principal diferencia será el propio contenido, el hecho de que podemos incluir sonidos propios o predeterminados y de que la pista no transcurre en sincronía con la pista principal de vídeo. En este sentido, las operaciones que podremos realizar serán muy similares a las de la pista principal. Todo funcionará en torno a la línea de volumen, de color azul.
Sin embargo, a la hora de abrir la caja de herramienta la aplicación que nos saldrá será la que nos permitirá introducir efectos de sonido predeterminados o grabar sonidos propios. Aquí será generalmente donde introduciremos la narración de nuestro proyecto y pequeños efectos de sonido como agua, risas o aplausos.



Paso 33

Pista de Música de Fondo

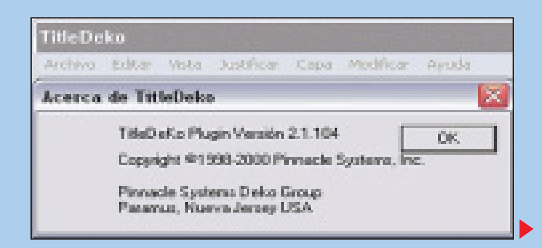
El funcionamiento de esta pista de sonido es igual que las anteriores. Sin embargo, cuando hacemos doble clic, en lugar de abrirse una caja de herramientas, accedemos a la interfaz para introducir música. Ésta podrá proceder de las bibliotecas predeterminadas que incluye el programa o bien podrá salir de alguno de nuestros archivos de música o discos. Incluso, podremos utilizar archivos de audio comprimido en formato MPEG Layer-3 (MP3).



Paso 34

La Tituladora

TitleDeko es el software que complementa Studio Online 7 como herramienta para la creación y edición de títulos, carteles y rotulaciones. Aunque perfectamente podría tratarse de un progra-



ma que se vende por separado, Studio Online 7 lo integra completo, con todas sus funciones y características. El funcionamiento de este programa es muy sencillo, al estar diseñado en un entorno completamente intuitivo. Aun así, nosotros lo estudiaremos brevemente como una herramienta más de la interfaz de Studio Online. TitleDeko es un programa editor de títulos integrado, que nos permite crear títulos y gráficos de alta calidad de forma fácil y rápida. Nuestros títulos pueden contener palabras, formas, fondos y fotos o gráficos importados de otros programas o de las librerías de Studio Online. Con TitleDeko es posible crear efectos de movimiento y desplazamiento en el texto y los gráficos que diseñemos. Así, podremos realizar el efecto de desplazamiento vertical que tienen los títulos de crédito de las películas o incluso podremos hacer el efecto de desplazamiento horizontal, como las bandas de noticias en televisión.

Paso 35

Acceder a la Tituladora

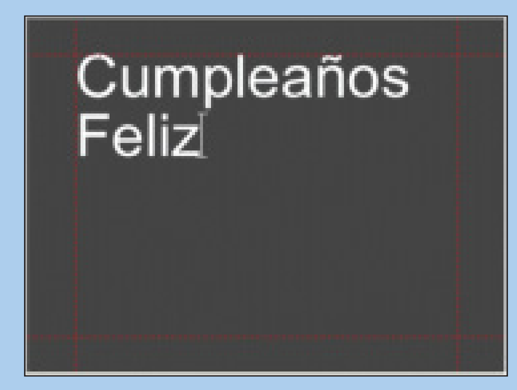
Puedes acceder a TitleDeko de tres formas distintas. El modo en que lo hagas determinará si el título es una sobreimpresión o es a pantalla completa, aunque siempre podrás variar esta opción más adelante.
Desde la ventana de película se accede median-



te clics con los botones del ratón. Así, para hacer un título sobreimpresionado debemos hacer doble clic en la pista *Títulos*, donde queremos que aparezca el título. Para hacer títulos a pantalla completa debemos hacer clic con el botón derecho en la pista de *Vídeo*.
Desde la *Barra de Menús Principal* debemos seleccionar *Caja de Herramientas/Crear título*, y luego hacer clic en el botón *Sobreponer título* o en *Título a pantalla* completa para abrir TitleDeko.

Paso 36

Crear un título

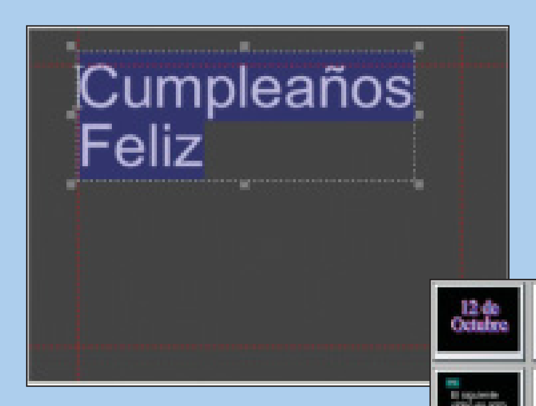


TitleDeko aparece en una ventana separada con su propia interfaz de usuario. Desde aquí es posible crear los títulos para insertarlos en la película o también guardar títulos de forma independiente en el disco duro para usarlos en otras películas o más adelante.
Cuando creamos un título, el sistema de diseño funciona de la misma manera que cuando utilizamos cualquier otro editor de texto. El título se crea en la ventana TitleDeko y nosotros sólo tenemos que escribir un texto, aplicar un estilo y completarlo redimensionándolo, recolocándolo, girándolo o añadiéndole formas o dibujos. Cuando hayamos terminado, podemos guardar el título en el disco duro y/o insertarlo automáticamente en la *Ventana de Película*.

Paso 37

Editar un título

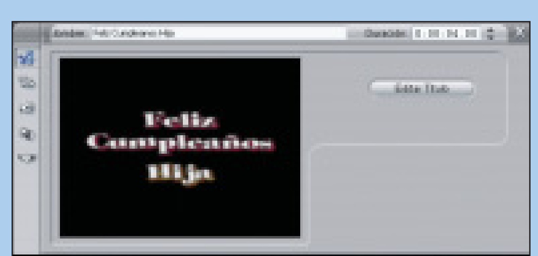
El botón Editar Título está activado cuando tenemos un título presente. Para editar este título debemos hacer clic en este botón. El editor de títulos, TitleDeko, se abre con ese título en la ventana de edición y está preparado para que



puedas realizar los cambios que consideres oportunos. Cuando termines, simplemente haz clic en el botón *Aceptar* y este título revisado aparecerá en la *Ventana de Película*.

Paso 38

Retocar con TitleDeko



Para realizar esta función debemos visualizar la herramienta TitleDeko seleccionando el título y haciendo clic en el botón *Caja de Herramientas*. Las únicas dos funciones que podemos realizar en la herramienta de recorte de TitleDeko son cambiar la duración o el punto final y cambiar el nombre de la imagen. La duración se cambia introduciendo el nuevo valor en el campo *Duración*, o haciendo clic en los botones de flechas *Arriba/Abajo*.
Para previsualizar el efecto puedes usar el *Reproductor*, pero hay que utilizar el campo *Duración*. También es posible dar a la imagen un nombre personalizado (por defecto tiene el nombre del texto que has introducido en la ventana de TitleDeko). Este nombre aparece también en la vista *Texto* de la *Ventana de Película*.

Paso 39

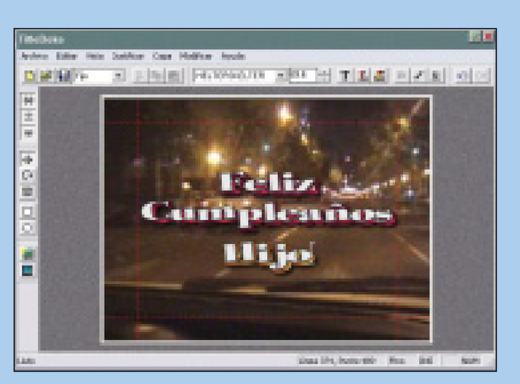
Consejos para títulos

El título deberá ser siempre informativo, describir los contenidos de la película y despertar algo de interés. Pero hay que sacar el máximo partido al título del vídeo. Los títulos deben ser cortos y escritos con letra grande y legible para que se lean de forma clara. Los colores del título han de estar bien elegidos. Las siguientes combinaciones de fondo y texto son fáciles de leer: blanco/rojo, amarillo/negro, blanco/verde. Hay que ser prudente con los títulos blancos sobre negro. Muchos sistemas de vídeo no son capaces de contrastar proporciones de contraste superiores a 1:40 y no pueden reproducir títulos así con mucho detalle.
Y el tiempo en pantalla es muy importante. La regla básica es que el título debería estar en pantalla el tiempo suficiente para que pueda leerse dos veces. Así, un título con diez letras deberá estar unos 3 segundos en pantalla y habrá que dejar un segundo adicional de tiempo en pantalla por cada 5 letras adicionales.
También ten en cuenta que, aparte de los títulos que realicemos en nuestra post-producción, los «naturales», como cárteles de ciudades, rótulos de calles o titulares de páginas de periódicos locales, ofrecen a menudo posibilidades interesantes.

Paso 40

Interfaz de TitleDeko

TitleDeko ofrece menús, ventanas y barras de herramientas para controlar toda la interfaz. Así, las ventanas de TitleDeko siguen las convenciones estándar de Windows. Es decir, se pueden abrir, cerrar, desplazar y redimensionar. La barra de menú proporciona menús de comandos y otras opciones y, a menudo, los comandos usados tienen botones de barra de herramientas. Las barras de herramientas que contienen grupos de herramientas también pueden ser «quitadas» o reordenadas. En la interfaz también está presente una línea de estado que te informa sobre la herramienta en uso, coordenadas del cursor de texto y demás.



Las ventanas de TitleDeko

La ventana de *Vista Previa* muestra una vista del trabajo en la que «lo-que-ves-es-lo-que-tienes» (WYSIWYG) y unas líneas que marcan un área de «seguridad de vídeo», que siempre se verá en tu película final. También está presente una ventana de estilos predefinidos, que muestra los pre-ajustes de los estilos que pueden aplicarse al texto y a otros objetos. Pueden modificarse los pre-ajustes y crear otros nuevos.

Funciones de las Herramientas: En la parte superior y a los lados de TitleDeko hay dos barras de herramientas que ofrecen rápido acceso a las funciones de TitleDeko usadas con frecuencia. Además, todas las funciones pueden seleccionarse a través de los menús. Las funciones más usadas tienen también atajos de teclado.

Características Tipográficas: Antes de que cambies las características tipográficas deberás seleccionar el texto que quieres cambiar. Haz clic en las flechas de la lista desplegable para elegir un tipo de letra y su tamaño. Para tener una vista previa del tipo de letra antes de seleccionarlo, deberás hacer clic en el botón *Visualizador Tipo de letra* y luego en la ventana elegir para realizar la selección del tipo que quieres. Para poner el texto en negrita, cursiva o subrayado, haz clic en el respectivo botón.

TitleDeko en Movimiento: Por defecto, TitleDeko crea títulos estáticos con texto y gráficos (selección *Fijo*), que se pueden hacer aparecer y desaparecer en pantalla aplicándoles efectos de transición. TitleDeko también permite crear títulos en movimiento, como por ejemplo los créditos que se pasan de abajo hacia arriba (selección *Rodar*) y texto que cruza la pantalla (selección *Lento*).

Cuando seleccionas *Rodar* o *Lento*, aparece una barra desplazable en la parte derecha de la ventana de TitleDeko, en la que puedes crear múltiples páginas de texto y/o gráficos que pasarán por la pantalla en sentido vertical de abajo hacia arriba (*Rodar*) o en sentido horizontal de derecha a izquierda (*Lento*).

Visualizador de Aspectos/Editor de Aspectos: Para ver todos los aspectos predefinidos haz clic en el botón *Visualizar Aspectos*. Si después haces clic en un aspecto específico, se aplica un conjunto de atributos de apariencia al objeto seleccionado. También puedes hacer clic en el botón de *Editar aspecto actual* para modificar el aspecto actualmente seleccionado. Hay numerosos ajustes finos que puede aplicarse.

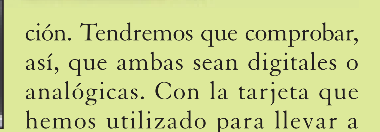
Rejilla/Controles de Alineación: Los controles de alineación se activan dependiendo de si el objeto seleccionado es de texto o no. Por ejemplo, puedes alinear a la derecha un objeto, pero no puedes justificarlo como texto separando las palabras y las letras. Si haces clic en el botón *Rejilla de Justificación* se abrirá un recuadro que ofrece una manera rápida de alinear objetos. Para cambiar la alineación horizontal o vertical y/o la justificación de los caracteres del texto deberás hacer clic en el respectivo botón y elegir el tipo de alineación que quieras. Algunas alineaciones también funcionan con objetos.

BÁSICO

Una película en tres sencillos pasos

De la calidad de las imágenes depende todo el proyecto

Editar un vídeo requiere de tres pasos fundamentales que hay que realizar con las imágenes: Grabación, Captura, Edición y Creación de película.



Éste es el esquema para realizar un proyecto de vídeo: grabar, capturar, editar y grabar nuevamente. El primer paso consiste en realizar la grabación de unas imágenes. Después, tendremos que volcar estas imágenes al ordenador, para desde ahí componer el proyecto, a través de una edición, en donde ornamentaremos esas imágenes con rotulaciones, efectos de sonido, música, locuciones y demás. Finalmente, una vez compuesto el proyecto, el objetivo será reproducirlo en un soporte concreto que, generalmente, no será el mismo desde el que hemos recogido las imágenes. Así, tendremos que grabar nuevamente las imágenes con un formato concreto y hacia un soporte o un archivo determinado.

Con cualquier sistema de captura de imágenes podremos acceder a las grabaciones que hemos efectuado en nuestros aparatos de grabación de vídeo. Así, podremos acceder desde el ordenador a las imágenes que hayamos recogido tanto en cámaras de vídeo como en vídeos VHS convencionales o incluso DVD. Sin embargo, es importante comprobar la compatibilidad entre los formatos de ambos aparatos: cámara o vídeo y la tarjeta capturadora.

Debemos asegurarnos de que ambas tecnologías son compatibles en cuanto al sistema de grabación. Tendremos que comprobar, así, que ambas sean digitales o analógicas. Con la tarjeta que hemos utilizado para llevar a cabo este proyecto es posible capturar imágenes tanto de aparatos digitales como analógicos. Pero la mayoría de los productos presentes en el mercado sólo dan una de esas dos opciones. Por lo tanto, has de comprobar en un primer momento si el soporte desde el que vas a realizar tus grabaciones es analógico o digital; y en función de ello necesitarás una capturadora de imágenes de uno u otro formato para instalarlo en el ordenador.

Lo más importante de este proceso es que a la hora de comenzar esa grabación hay que seleccionar cuidadosamente el formato en el que queremos que la imagen sea almacenada en el disco duro. Hay que tener en cuenta que, aunque la cámara recoja la imagen en un formato (tamaño y calidad) determinado, nosotros podremos cambiarlo a la hora de almacenarlo en el ordenador.

Lo cierto es que cuanto mayor sea la calidad de la imagen tomada, mayor será la calidad de nuestro proyecto final. Pero, eso sí, necesitaremos mayor espacio en el disco duro y mejores recursos del ordenador.

El software de edición

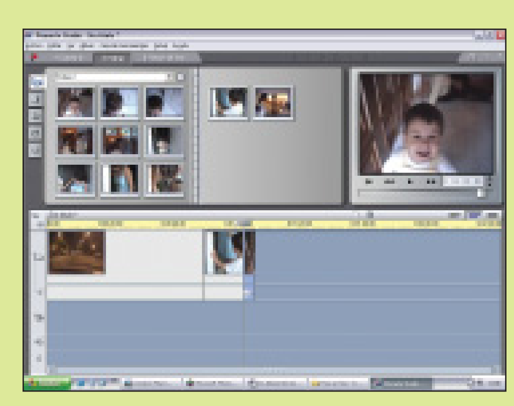
Para comenzar a editar es necesario preparar bien el terreno

Antes de adquirir un software de edición debemos detenernos a comparar cuáles son las herramientas que incluye y elegir el que resulte más completo y compatible con nuestros equipos de vídeo.

Debemos insistir en que el sistema en que se estructura la edición de un proyecto es igual en cualquier tipo de software de edición. Siempre habrá que realizar los mismos pasos: grabaremos las imágenes, las pasaremos al ordenador, compondremos nuestro proyecto, incluiremos los efectos de vídeo y de sonido que consideremos necesarios y pasaremos la película terminada al soporte que queramos, cinta o archivo digital.

También hay que señalar que todos los programas incluirán prácticamente las mismas herramientas. Es decir, contaremos con una aplicación para capturar las imágenes que hemos grabado previamente en la cinta y podremos utilizar un área de trabajo para la edición de nuestro proyecto. También dispondremos de algunos efectos de vídeo predeterminados, tales como transiciones, cortinillas, títulos o incluso una biblioteca de efectos de sonido o música de fondo. Pero debemos comprobar siempre qué incluye cada paquete existente en el mercado antes de adquirir un software de edición. Y, sobre todo, hay que tener mucho cuidado con adquirir una tarjeta capturadora compatible con los dispositivos de vídeo que queramos utilizar.

Vamos a detenernos a explicar con cierto detalle el funcionamiento del que hemos considerado el paquete de edición de vídeo doméstico que mayor calidad ofrece en relación a su precio: Pinnacle Studio DeLuxe, que incluye una tarjeta capturadora con entradas y salidas tanto analógicas como digitales, el software de edición Studio



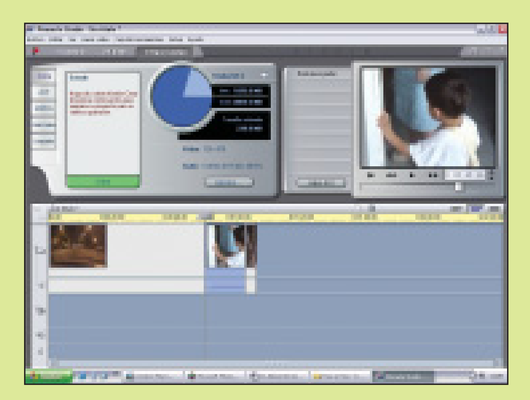
Online 7, Hollywood FX Plus y Express.

El software que nos permitirá capturar, editar y enviar nuestro proyecto a otro soporte es Studio Online 7. Este software incluye muchas herramientas muy bien diseñadas que nos ayudarán a construir un proyecto de vídeo de calidad semiprofesional. Además, esta nueva versión nos permite disponer de un enorme abanico de efectos de vídeo y sonido, aparte de ser plenamente compatible con sistemas VHS, SVHS, Digital 8, DV, SmartSound, MP3, MPEG, MPEG2, VCD, SVCD, DVD, Windows Media y RealPlayer.

Equipo necesario

Gracias a empresas desarrolladoras de software y hardware de edición de vídeo doméstico, cada vez es más sencillo convertir un PC en un estudio multimedia. También hay que agradecerles que estas herramientas sean accesibles a una gran parte de los usuarios de ordenador. A día de hoy, ya no es necesario tener un gran ordenador para editar nuestras propias películas, basta con que éste se encuentre medianamente actualizado. Obviamente, cuanto más potente sea el ordenador, más información podrá procesar y más rápido podrás editar tus vídeos.

Más allá de que para la utilización de Studio DeLuxe se recomiende un Pentium II 300 MHz o equivalente, además de CD-ROM, altavoces, ratón y micrófono si vamos a querer insertar nuestra voz, es imprescindible prestar atención a la cantidad de memoria RAM y al tamaño del disco duro. En ambos casos, cuanta más capacidad tengamos mejor, ya que estos recursos siempre serán utilizados durante el montaje y nos permitirán librarnos de continuos bloqueos. Recomendamos, además, tener una buena cantidad de memoria RAM, al menos 128 Mbytes.
Hay que tener en cuenta que, en la edición de vídeo, las cantidades de información que movemos son importantes y se calcula que nuestro disco duro debe ser capaz de mantener una velocidad de lectura y escritura de 4 Mbytes/seg. En cuanto al espacio, hay que tener en cuenta que, según los expertos, cada segundo de vídeo en formato DV ocupa 3,6 Mbytes, de manera que 4 minutos de este tipo de vídeo requieren al menos 900 Mbytes de espacio libre en el disco, además de la memoria que se necesita para mover esas cantidades.
Por tanto, a pesar de que el software pueda proporcionarle calidad profesional, no esperes poder montar una película de larga duración a no ser que te hagas con el equipo necesario, lo que sí supone una considerable inversión monetaria. No obstante, Studio DeLuxe nos proporciona algunas fórmulas para reducir las cantidades que suponen un tratamiento adecuado de la imagen, si bien las veremos paso a paso más adelante. Por otro lado, también debemos especial atención a las tarjetas de sonido y capturadoras, que merecen un punto independiente para comprobar las posibilidades que otorgarán a nuestra edición.



BÁSICO

Captura de imágenes

El formato de captura es fundamental para la calidad del proyecto

Con una buena tarjeta capturadora es posible recoger imágenes desde cualquier soporte, analógico o digital, cámara de vídeo, reproductor de vídeo o DVD.

1 Captura | 2 Editar | 3 Hacer vídeo

Paso 1

Sistema de captura de imágenes

El sistema de funcionamiento para recoger las imágenes de una cámara o un vídeo hacia el ordenador es realmente muy sencillo. Funciona igual que una grabación convencional: A->B. Así, tenemos un aparato emisor de imágenes (en este caso una cámara DV digital) y un aparato receptor (el ordenador con su disco duro). Generalmente, a través de un software podemos reproducir en nuestro monitor las imágenes grabadas en el aparato emisor y mediante un sencillo sistema pasarlas al aparato receptor.
Será importante atribuir a las imágenes que

queremos importar hacia nuestro ordenador un formato y una calidad concreta. Esta personalización no sólo la tendremos que realizar sobre las imágenes que grabemos, sino también sobre el sonido. Y la directriz será siempre la misma: a mayor calidad, mayor espacio necesitaremos en el disco duro.

Paso 2

Carpeta de captura

En la carpeta de captura que aparece en el Álbum nos encontramos con los elementos necesarios para recoger las imágenes desde la cámara y capturarlas en el ordenador de forma secuencial. En este lugar tenemos un pequeño monitor donde aparecerán las imágenes de la cámara. También una carpeta vacía donde se irán situando cada una de las secuencias que se recojan. Además, esta interfaz consta de una ventana desde donde podremos personalizar el formato de captura de las imágenes y del audio que hemos grabado en la cámara.

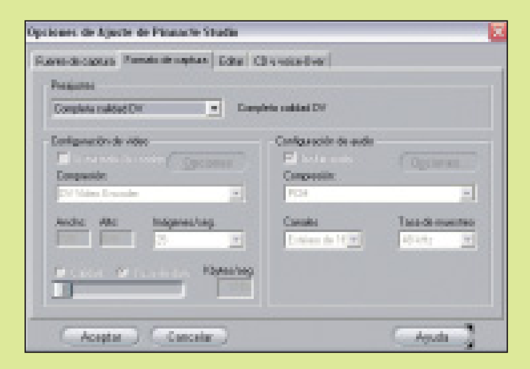


Es aquí donde podremos elegir la fuente desde la que queremos realizar la captura de imágenes, bien vídeo compuesto o S-Vídeo. En lo que se denomina «entrada de vídeo» podremos ajustar el brillo, el contraste, la nitidez y la saturación de la imagen. Será también aquí donde podremos indicar la fuente de «captura de audio», y donde tendremos la oportunidad de personalizar el formato de la captura, tanto de imagen como de audio.

Paso 3

Ventana de ajustes de captura

En la ventana de ajustes de captura tenemos la posibilidad de acceder a través de tres botones a distintos lugares donde podremos definir la personalización que queremos darle a los contenidos que queremos capturar.
El pequeño botón con forma de *Carpeta de Archivos* nos permitirá seleccionar la unidad de disco y



la carpeta donde querremos almacenar todos los contenidos que se importen desde la cámara al ordenador. De la capacidad que tenga este disco y de la calidad que le demos a las imágenes dependerá el tiempo real de imagen que podremos importar al ordenador. El botón de *Ajustes* nos permitirá acceder a una ventana con carpetas en donde podremos definir distintos aspectos del formato de la captura, tanto de las imágenes como del audio. Aquí es donde aplicaremos la máxima que hemos expuesto anteriormente: a mayor calidad, mayor necesidad de espacio.
Finalmente, el botón de *Empezar Captura* hará que dé comienzo el proceso. Inmediatamente aparecerá una subventana indicándonos que le demos un nombre al archivo que vamos a crear. Esta ventana también nos permite determinar el tiempo exacto que queremos capturar en relación a un tiempo máximo.

Paso 4

Personaliza el formato de captura

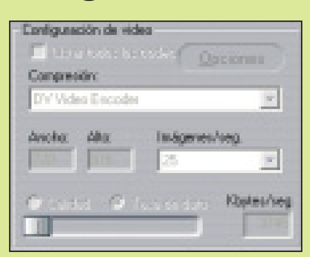
Antes de proceder a realizar la captura de las imágenes tendremos que personalizarlas. Desde aquí, una vez pulsado el botón *Ajustes*, accederemos a una ventana desde donde podremos



realizar todo tipo de configuraciones del software. La carpeta que nos interesa será la denominada *Formato de captura*. Desde ahí el propio software nos ofrecerá una serie de *Preajustes*. En nuestro caso el que nos conviene es *Completa calidad DV*. También estableceremos los formatos de compresión del audio y los *codecs* de compresión del vídeo.

Paso 5

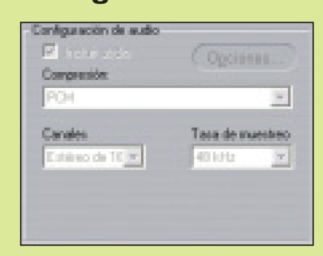
Configuración de vídeo



Configurar el vídeo es realmente establecer el formato en que querremos tratar la película. En la cámara te encontrarás con unas características definidas; una altura y anchura de imagen, un número de imágenes por segundo y una densidad de puntos. Estos tres parámetros, combinados de una u otra manera, darán mayor o menor calidad a las imágenes.
Pero a la hora de pasar las imágenes desde la cámara hacia el vídeo podremos variar estas características del vídeo. Así, desde esta ventana podremos indicar el tamaño en el que deseamos que la película pase al ordenador; es decir, alto y ancho. Y también estableceremos el número de imágenes por segundo que queremos que tenga la película; número que generalmente será de 25 imágenes por segundo. Se establece también desde esta ventana la configuración de calidad. Es un parámetro más subjetivo y cuyo proceso de ejecución es totalmente automático. No podremos controlar lo que el software realizará sobre las imágenes, simplemente indicaremos un porcentaje de calidad que deseamos y será el software el que haga todos los cambios de forma automática. Y ya sabes: a mayor calidad, mayor espacio necesario en el disco duro.

Paso 6

Configuración de audio

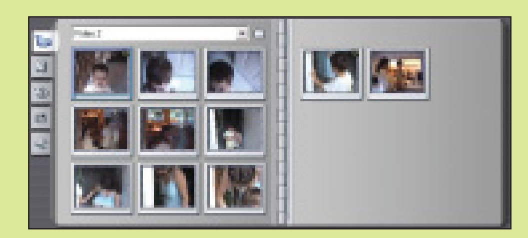


Lo mismo que podemos hacer con el vídeo es posible también con el audio. Desde esta ventana de configuración podremos indicar distintas cualidades que desearíamos otorgar al audio que hemos grabado desde la cámara. En primer lugar, el software nos permite indicar si queremos incluir el sonido de nuestra grabación en el proyecto de edición que queremos elaborar. Muchas veces ocurrirá que no nos interesará el sonido de ambiente, que en ocasiones puede resultar molesto. Además, generalmente acompañaremos todos nuestros proyectos de edición con una música de fondo y puede que no nos resulte necesario ni recomendable utilizar el sonido de ambiente que incluya nuestra grabación.
Posteriormente, podremos elegir ciertas opciones relativas al formato de compresión del sonido. Aparte de los tradicionales formatos como PCM o Windows Media Audio (WMA), esta nueva versión de Pinnacle Studio incluye la posibilidad de utilizar también formato MPEG Layer-3 (MP3). Será aquí también donde tendremos que decidir el número y formato de los «canales» de audio entre Mono o Stereo y 8 ó 16 bits. Y, finalmente, también la *Tasa de Muestreo* desde 8 hasta 48 KHz.

Paso 7

Secuencias digitalizadas

Según comienza el proceso de digitalización de las imágenes iremos viendo cómo van apareciendo distintas secuencias en la carpeta de capturas. Esto es debido a que el sistema de capturas funciona de modo inteligente. A medida que las imágenes van siendo enviadas hacia ▶

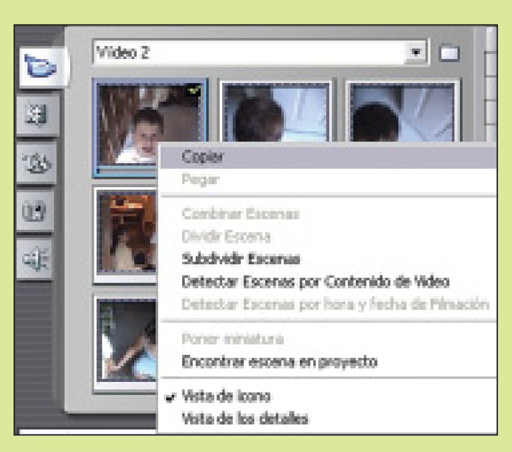


el ordenador, el software las analiza para agrupar las imágenes por secuencias. De este modo, cuando el software detecta un cambio sustancial en el contenido de la imagen genera una nueva secuencia. Así, la carpeta de capturas se va llenando de secuencias del vídeo que hemos grabado. De este modo, posteriormente nos resultará más sencillo componer nuestro proyecto, ya que podremos acceder a las secuencias que grabamos de forma más sencilla, sin necesidad de tener que ir avanzando y retrocediendo a través de las imágenes de un enorme archivo. Estas secuencias digitalizadas pueden ser automática o manualmente juntadas o divididas.

Paso 8

Ordenar secuencias

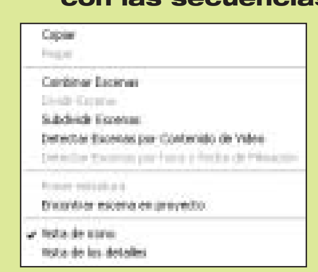
Observarás que después de realizar la captura completa de las imágenes que tienes en la cámara, el software afinará con mayor precisión el proceso de captura. De ese modo, las múltiples secuencias que en un principio habrá determinado se reducirán en número. Aún así, manualmente podrás separar o juntar las secuencias a tu gusto.



El sistema es muy sencillo. En la carpeta de capturas puedes seleccionar las imágenes que desees y en el menú del botón derecho del ratón puedes indicarle al programa que combine o divida escenas.

Paso 9

Realizar otras tareas con las secuencias



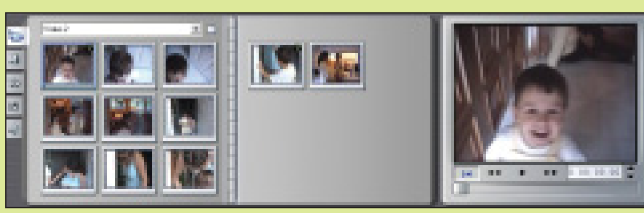
En el menú que aparece cuando pulsamos sobre el botón derecho del ratón puedes indicarle al programa que realice distintas funciones sobre las secuencias que ha capturado, aparte de *Combinar escenas*, *Dividir escena* o *Subdividir escenas*. Así, podemos también *Detectar escenas por contenido de vídeo*, lo que hará que el software localice las escenas que por su contenido de imagen sean similares a la que hemos seleccionado. También podremos *Detectar escenas por hora y fecha de filmación*, lo que nos situará en las escenas de forma cronológica. Será posible finalmente *Encontrar escena en proyecto*, de forma que le solicitaremos al software que encuentre la escena capturada dentro de la secuencia completa de vídeo.

Finalmente, también podremos realizar operaciones de organización del formato de *Vista* de estas secuencias: *Poner miniatura*, *Vista de icono* y *Vista de los detalles*.

Paso 10

Preparados para editar

Una vez que hayamos recogido de la cámara todas las imágenes que nos interesan para la ▶

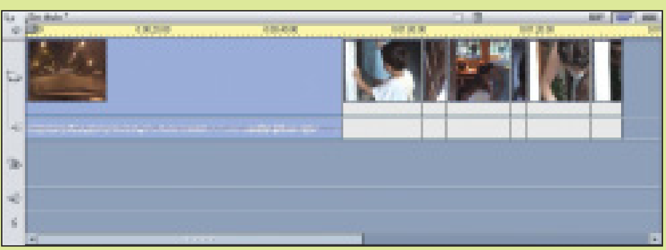


realización y edición de nuestro proyecto, procederemos a editar. Es importante que tengamos acceso desde el principio a todas las imágenes. Puede ser que hayamos realizado distintas grabaciones en varias cintas. Por lo tanto, tendremos que ir capturando una tras otra todas las imágenes de cada una de las cintas. Esto lo podremos hacer como un único proyecto o como varios. Sólo variará el acceso que tendremos a los mismos. Haciendo un único proyecto, tendremos todas las imágenes de todas las cintas presentes en el mismo momento. Realizándolo en distintos proyectos, tendremos las imágenes ordenadas por cada una de las cintas.

Paso 11

Edición simple

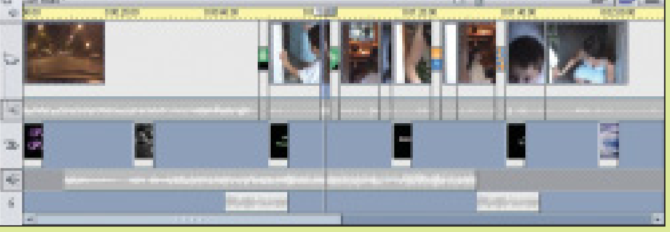
De un modo sencillo, la videoedición digital consiste en recoger las imágenes que previamente hemos grabado con una cámara y pasarlas al ordenador para después, con ello, realizar una película. Editar un vídeo es algo muy sencillo y realmente divertido. En un primer lugar se filman las escenas que queremos con la cámara. Después, mediante el proceso de captura de imágenes, se pasan al ordenador. A continuación, desde el ordenador y mediante un software de edición de vídeo se reorganizan esas secuencias de forma ordenada. De modo que utilizaremos sólo algunas de las escenas y momentos que hemos grabado. Una vez ordenado todo como deseamos, crearemos un archivo único donde estará la película que hemos creado. Finalmente, podremos llevar otra vez esta película a una cinta o hacer un CD, para ver la película en un vídeo, DVD u otro ordenador.



Paso 12

Edición compleja

Generalmente todos los programas de edición de vídeo incluyen no sólo la posibilidad de reorganizar las secuencias, sino que también es posible modificarlas de muy diversas formas. Así, nos encontramos dentro de estos programas con herramientas que nos permiten realizar todo tipo de modificaciones sobre estas imágenes. Así, podremos modificar el aspecto de la imagen mediante el cambio del brillo, el color, la nitidez, etc. También podremos añadir transiciones entre las secuencias de modo que nuestra película no sea simplemente una secuencia cortada después de otra. También podemos cortar o alargar las secuencias modificando su velocidad o su tiempo. Añadiremos títulos, imágenes fijas y todo tipo de efectos de sonido.



Edita tus propios vídeos con Pinnacle Studio DeLuxe

Ya puedes editar películas completas desde el ordenador

Gracias a los adelantos en las capacidades de almacenamiento y memoria de los ordenadores, hoy en día es posible editar películas completas grabadas con una cámara de vídeo tradicional.

La edición de vídeo es una de esas tareas complejas que se ha conseguido simplificar con el acercamiento de la tecnología a un gran número de usuarios. La estandarización de las videocámaras fue el primer paso.
Después, mediante la utilización de software y hardware multimedia a través de PCs domésticos, se ampliaron las posibilidades de la grabación realizada. De esa forma, en la actualidad podemos hacer una grabación y posteriormente realizar un montaje determinado, mostrando y retocando las escenas que queramos y consiguiendo así una película de calidad profesional.
El ordenador facilita la edición desde el momento en el que estamos hablando de calidad digital, lo que hace posible que las grabaciones y los vídeos realizados *a posteriori* no pierdan calidad con el paso del tiempo o la cantidad de visionados. Utilizando los elementos apropiados, la calidad de nuestro vídeo puede llegar a ser profesional, dependiendo no tanto de arduos conocimientos como de la temática de las propias imágenes. Los elementos necesarios para la realización de nuestras propias películas se han simplificado a la vez que mejorado, con lo que se pueden conseguir efectos profesionales siguiendo unos pasos muy sencillos.
En las páginas siguientes, descubriremos los elementos básicos para tratar imágenes en movimiento de tal forma



que se puedan conseguir vídeos. Además de los elementos técnicos necesarios durante el proceso, vamos a descubrir también una serie de trucos y consejos que han de ser tenidos en cuenta incluso antes de comenzar el proceso de grabación con la propia cámara. Con todo ello, conseguiremos editar nuestros propios vídeos con una calidad profesional, además de adquirir una serie de conocimientos sobre el tratamiento de la imagen.

Elegir un paquete de edición

A lo largo de esta guía, mostraremos los aspectos más importantes de la edición de vídeo. Para ello, hemos utilizado el paquete de edición de vídeo Pinnacle Studio DeLuxe, que incorpora todos los elementos necesarios para la edición de vídeos domésticos con una calidad «casi profesional» a un precio asequible. No obstante, el crecimiento de ventas de cámaras de vídeo digitales ha propiciado que podamos encontrar en el mercado muchos otros softwares (algunos incluso descargables de Internet). Así, marcas como Ulead han desarrollado paquetes de edición como Studio o Media Studio Pro. Otros, como Adobe, lideran el mercado con Premiere o el software de efectos After Effects. Apple, por su parte, está desarrollando una importante estrategia de promoción de sus paquetes y productos de edición como DVD Studio Pro, Cinema Tools o Final Cut Pro. Sin duda, todos ellos pueden resultar programas con una estructura y funcionamiento más profesional.

De la elección de nuestro software dependerán en gran medida los resultados finales de la edición del vídeo, ya que se trata de tener el mayor número de herramientas disponibles con el manejo más sencillo. Mediante Studio DeLuxe vamos a observar cómo la edición de nuestra propia película puede ir desde la unión de fotogramas, como si se tratase de unir fotografías, hasta conseguir una secuencia completa. Pero, también, una vez que se manejen todos los elementos que el software ofrece, podemos hacer encadenados, fundidos y lograr una serie de efectos que proporcionan calidad profesional. A partir de ahí, sólo será cuestión de práctica que la calidad de nuestras películas mejore, tanto en la grabación de las secuencias que vamos a utilizar en el montaje como en la unión de las mismas.

De la elección de nuestro software dependerán en gran medida los resultados finales de la edición del vídeo

Aun así, aunque no dispongas de una herramienta de Pinnacle y sencillamente tengas otra similar, las explicaciones y consejos de este manual te serán también de utilidad. Esto se debe a que el sistema de edición digital es siempre el mismo, las herramientas funcionan de forma similar y lo único que habrá que hacer es reconocer el entorno y el área de trabajo. Pero la fórmula de Captura, Edición, Hacer película, será siempre la misma en todos los soportes y programas.

Sumario


Suplemento especial de computer!dea número 17 • mayo 2002
colección
Los libros más útiles
!dea
17
Edición de vídeo
con Pinnacle
Studio DeLuxe
48 páginas
con los mejores
trucos
paso a paso
Las guías fáciles y rápidas para que no te líes con la tecnología
Colección especial de computer!dea

Bienvenidos

La colección de libros Computer Idea viene a ampliar y profundizar el planteamiento práctico y de utilidad que caracteriza a nuestra publicación. De forma regular, nos acompañará ampliando y desarrollando temas que interesan al gran colectivo de usuarios informáticos: hardware, periféricos, herramientas, software, Internet, comunicaciones, etc. Cada tema es diseccionado minuciosamente para ofrecer pistas y trucos que optimicen la relación entre el usuario y la máquina. Todos estos desarrollos van arropados de conceptos generales y de pasos a paso de las tareas que corresponden en cada situación. Los pasos a paso se seleccionan en función del provecho que pueden reportar a los lectores, abarcando todo tipo de tareas que pueden interesar tanto a usuarios nuevos como a aquellos más experimentados. Como podréis comprobar, el tono de las explicaciones no encierra gran dificultad. Hemos utilizado un lenguaje lo más claro posible a la hora de explicar las tareas. Si quieres realizar tus propios vídeos en casa, nada mejor que los extensos pasos a paso que te mostramos en el libro del mes.